

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire slide is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A horizontal band of red and orange lines cuts across the middle of the image, adding a dynamic, technological feel.

N-GAGE

Podrobni Priročnik za uporabo

NOKIA

CE 168

IZJAVA O USTREZNOSTI

Mi, NOKIA CORPORATION s polno odgovornostjo izjavljamo, da izdelek NEM-4 ustreza zahtevam direktive Sveta: 1999/5/EC.

Kopijo izjave o ustreznosti najdete na naslovu

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003 Nokia. Vse pravice pridržane.

Nobenega dela dokumenta ni dovoljeno razmnoževati, prenašati, distribuirati ali shranjevati v kakršni koli obliki brez predhodnega pisnega dovoljenja družbe Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People in N-Gage so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke podjetja Nokia Corporation. Drugi izdelki in imena podjetij, ki so omenjena, utegnejo biti blagovne znamke ali blagovna imena njihovih lastnikov.

Nokia tune je zvočna znamka družbe Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

PREPOVEDANA JE UPORABA TEGA IZDELKA NA KAKRŠEN KOLI NAČIN, SKLADEN Z VIZUELNIH STANDARDOM MPEG-4, RAZEN PRI UPORABI, KI JE NEPOSREDNO POVEZANA S (A) PODATKI ALI INFORMACIJAMI (i), KI JIH JE POTROŠNIK BREZPLAČNO USTVARIL OZ. STE JIH OD NJEGA DOBILI BREZPLAČNO IN TOREJ TA POTROŠNIK NI ZAPOSLEN V PODJETJU, TER (ii) LE ZA OSEBNO RABO; IN (B) OSTALE VRSTE UPORABE, ZA KATERE JE PODJETJE MPEG LA, L.C.C. LOČENO PODELILO LICENCE.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, LLC.

Stac ®, LZS ®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ®, LZS ®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia nenehno razvija svoje izdelke. Nokia si pridružuje pravico do sprememb in izboljšav vseh izdelkov, ki so opisani v tem dokumentu, brez predhodne najave.

Pod nobenim pogojem Nokia ne prevzema odgovornosti za kakršno koli izgubo podatkov ali dohodka ali kakršno koli posebno, naključno, posledično ali posredno škodo, ki bi nastala na kakršni koli način.

Vsebina tega dokumenta je "takšna kot je". Razen za to, kar zahteva zakon, ni za natančnost, zanesljivost ali vsebino tega dokumenta nobenih jamstev, niti izrecnih niti posrednih, vključno, a ne omejeno na izrecna jamstva za prodajo in pripravnost za določen namen. Nokia si pridružuje pravico do spremembe tega dokumenta ali njegovega umika kadar koli in brez predhodnega obvestila.

Razpoložljivost določenih izdelkov se lahko spreminja po regijah. Prosimo, preverite pri najbližjem Nokiinem prodajalcu.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361542

2. izdaja SL

Vsebina

Za vašo varnost..... 7

Splošne informacije..... 9

Pripravljenost	9
Meni	11
Seznami možnosti.....	12
Online pomoč.....	12
Navigacijska vrstica – vodoravno pomikanje.....	12
Dejanja, skupna vsem aplikacijam	12
Nadzor glasnosti	14
Priključevanje in uporaba priloženih kablov	15
Skupni pomnilnik	16

Kako uporabljate igralno napravo kot telefon..... 17

Klicanje	17
Sprejem klica.....	19
Dnevnik – Seznam klicev in splošni dnevnik.....	21
Imenik SIM.....	25
Pomnilniška kartica	25

Igre.....28

Začenjanje igre	28
Začenjanje igre za dva igralca.....	28

Začenjanje igre za več igralcev..... 29

Predvajalnik glasbe in radio 30

Predvajalnik glasbe.....	30
Radio.....	32
Uporaba menija Radio	33

Nastavitve 39

Spreminjanje splošnih nastavitev.....	39
Nastavitve naprave.....	39
Klicne nastavitve.....	41
Nastavitve povezave	42
Datum in čas	47
Zaščita.....	47
Zapore klicev (storitev omrežja)	50
Omrežje.....	50
Nastavitve dodatkov	51

Imenik..... 52

Ustvarjanje vizitk	52
Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom igralne naprave.....	52
Urejanje vizitk	52
Pregledovanje vizitke	53

Delo s skupinami	57
Uvažanje podatkov	57

Podobe in posnetek zaslona 58

Podobe	58
Posnetek zaslona.....	61

RealOne Player™ 63

Media Guide	63
Predvajanje večpredstavnostnih datotek	64
Pošiljanje večpredstavnostnih datotek	65
Spreminjanje nastavitev.....	65

Sporočila 67

Sporočila – Splošne informacije	68
Pisanje besedila	69
Ustvarjanje in pošiljanje novih sporočil.....	71
Prejeta sporočila – sprejemanje sporočil.....	76
Moje mape	80
Nabiralnik.....	80
V pošiljanju	84
Pregledovanje sporočil na kartici SIM.....	84
Obvestila v celici (storitev omrežja)	84
Ukazi za omrežne storitve	85
Nastavitve za sporočila	85

Profili 90

Spreminjanje profila.....	90
---------------------------	----

Prilagajanje profilov lastnim potrebam.....	90
Profil Brez povezave.....	91

Koledar 93

Ustvarjanje vpisov v koledarju	93
Nastavljanje opozoril za koledar	96
Pošiljanje vpisov v koledarju.....	96
Uvažanje podatkov	96

Pripomočki in Predstavnost 97

Priljubljene.....	97
Opraviła	98
Kalkulator.....	98
Pretvornik.....	99
Beleške.....	100
Ura	100
Skladatelj	101
Snemalnik	102

Storitve (XHTML)..... 103

Osnovni koraki za dostop	103
Priprava igralne naprave na storitve brskalnika	103
Povezovanje.....	104
Pregledovanje zaznamkov	104
Prebiranje	105
Nalaganje.....	107
Prekinjanje povezave	108
Nastavitve brskalnika	108

Aplikacije (Java™)..... 109

Nameščanje aplikacije Java 109

Nastavitve za aplikacije Java 110

**Nadzornik – nameščanje aplikacij
in programske opreme 112**

Nameščanje programske opreme 112

Odstranjevanje programske opreme..... 113

Pregledovanje porabe pomnilnika 114

Povezovanje..... 115

Povezava Bluetooth..... 115

Povezovanje igralne naprave z računalnikom..... 119
Sinhronizacija na daljavo..... 120**Iskanje napak122**

Vprašanja in odgovori..... 122

Informacije o bateriji126**Nega in vzdrževanje127****Pomembni varnostni napotki128****Kazalo132**

Za vašo varnost

Preberite ta preprosta navodila. Kršenje predpisov je lahko nevarno ali protizakonito. Podrobnejše informacije so navedene v tem priročniku.

Ko uporabljate funkcije tega izdelka, spoštujte zasebnost drugih in ubogajte vse zakone.



Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



PROMETNA VARNOST JE NA PRVEM MESTU Med upravljanjem vozila ne telefonirajte z igralno napravo v roki.



INTERFERENCA Vsi brezžični telefoni so občutljivi za interferenco, ki lahko moti njihovo delovanje.



IZKLOPITE GA V BOLNIŠNICAH Upoštevajte vse predpise ali pravila. Izklopite igralno napravo v bližini medicinske opreme.



IZKLOPITE JO V LETALU Brezžične naprave lahko povzročijo interferenco v letalih.



IZKLOPITE JO PRI NATAKANJU GORIVA

Igralne naprave ne uporabljajte na bencinski črpalki. Ne uporabljajte je blizu goriv ali kemikalij.



IZKLOPITE JO V BLIŽINI RAZSTRELJEVANJA

Igralne naprave ne uporabljajte tam, kjer poteka razstreljevanje. Upoštevajte prepovedi in se držite vseh predpisov ali pravil.



UPORABLJAJTE JO RAZSODNO Uporabljajte jo samo v normalnem položaju. Ne dotikajte se antene po nepotrebnem.



STROKOVNI SERVIS Opremo sme vgraditi ali popravljati samo strokovno servisno osebje.



DODATNA OPREMA IN BATERIJE

Uporabljajte samo odobreno dodatno opremo in baterije. Ne priklopljajte nezdružljivih izdelkov.



NEPREPUSTNOST ZA VODO Vaša igralna naprava ni neprepustna za vodo. Skrbite, da bo vedno suha.





VARNOSTNE KOPIJE Ne pozabite narediti varnostnih kopij vseh pomembnih podatkov.



POVEZOVANJE Z DRUGIMI NAPRAVAMI Pri povezovanju s katerokoli drugo napravo preberite podrobna varnostna navodila v njenem priročniku. Ne priklopljajte nezdružljivih izdelkov.



KLICI V SILI Prepričajte se, da je naprava vklopljena in v dosegu signala omrežja. Pritisnite  tolikokrat, kolikor je potrebno (npr. za izhod iz klica, za izhod iz menija itd.), da se zaslon zbrši. Vtipkajte številko za klic v sili, nato pritisnite . Povejte, kje ste. Klica ne končajte, dokler vam tega ne odobri klicana služba.



OPOZORILO! Uporabljajte samo baterije, polnilnike in dodatno opremo, ki jih je odobril proizvajalec prav za ta model naprave. Uporaba kakšnih drugih tipov izniči soglasja ali garancijo za napravo in je lahko nevarna.

Glede razpoložljivosti odobrenih dodatkov se posvetujte s pooblaščenim prodajalcem.

Ko izklapljate napajalni kabel katerega koli dodatka, primite in potegnite vtičač, ne kabla.

Storitve omrežja

Brezžična naprava, opisana v tem priročniku, je odobrena za uporabo v omrežjih EGSM 900 in GSM 1800 ter 1900.

Nekatere od funkcij, opisane v tem priročniku, se imenujejo storitve omrežja. To so posebne storitve operaterjev brezžičnih omrežij. Preden lahko katerokoli od teh storitev omrežja uporabljate, se morate nanjo naročiti pri svojem ponudniku storitev in od njega dobiti navodila za njeno uporabo.



Opomba: Nekatera omrežja morda ne podpirajo vseh storitev oziroma znakov v posameznih jezikih.

Polnilniki in dodatki



Opomba: Preden to napravo uporabite, vedno preverite številko modela polnilnika. Delovanje te naprave omogoča napajanje napajalnikov ACP-12, LCH-9 in LCH-12.

1. Splošne informacije


Igralna naprava Nokia N-Gage™ ponuja Igre in Predvajalnik glasbe, poleg tega pa še veliko priročnih funkcij za vsakodnevno uporabo, na primer telefon, predvajalnik RealOne Player™, sporočila, uro, budilko, kalkulator in koledar.

Nalepke v prodajnem paketu

- Nalepke v prodajnem paketu vsebujejo pomembne informacije za servisne namene. Prodajni paket vsebuje tudi navodila za pravilo uporabo teh nalepk.

Pripravljenost

Naslednji znaki so prikazani na zaslonu, ko je igralna naprava pripravljena za uporabo, a uporabnik ni še ničesar vpisal – temu pravimo "pripravljenost".



A Kaže moč signala omrežja na mestu, kjer ste. Višji ko je stolpec, močnejši je signal. Simbol antene nad **A** bo nadomeščen s simbolom za GPRS , če je nastavev *Povezava GPRS* nastavljena na *Ko je na voljo* in če je v omrežju oziroma v trenutni celici na voljo povezava GPRS. Glejte 'Paketni prenos podatkov (General Packet Radio Service (GPRS) – splošna paketna radijska storitev)', stran 43, in 'GPRS', stran 46.


B Kaže analogno ali digitalno uro. Glejte tudi nastavitve za 'Datum in čas', stran 47, in nastavitve za **Pripravljenost** → *Ozadje*, stran 40.


C Kaže, v katerem omrežju trenutno uporabljate igralno napravo.

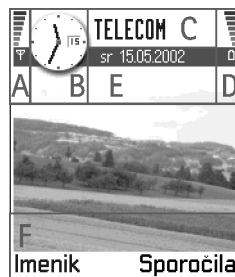
D Kaže napolnjenost baterije. Višji ko je stolpec, bolj polna je baterija.

E Navigacijska vrstica: kaže trenutno izbran profil. Če je izbran profil *Splošno*, se namesto imena profila izpiše datum. Za več informacij glejte 'Navigacijska vrstica – vodoravno pomikanje', stran 12 in 'Profil', stran 90.

F Kaže bližnjice, ki so trenutno določene izbirnima tipkama  in .

 **Nasvet** Bližnjice izbirnih tipk in sliko ozadja lahko tudi spremenite. Glejte nastavitve za 'Pripravljenost', stran 9.


 **Opomba:** Vaša igralna naprava ima vgrajen ohranjevalnik zaslona. Če je igralna naprava pet minut neaktivna, se zaslon zbrši in se vključi ohranjevalnik





zaslona. Glejte stran 40. Če želite ohranjevalnik zaslona izključiti, pritisnite katerokoli tipko.


Znaki postopkov


Ko je igralna naprava v pripravljenosti, se utegnejo prikazati naslednje ikone:

 – Kaže, da ste v nabiralnik v meniju Sporočila prejeli vsaj eno sporočilo. Če kazalec utripa, je pomnilnik igralne naprave skoraj poln, tako da morate zbrisati nekaj podatkov. Za več informacij glejte 'Pomnilnik skoraj poln', stran 122.


 – Kaže, da ste prejeli novo e-poštno sporočilo (storitev omrežja).



 – Kaže, da ste v telefonski predal prejeli vsaj eno sporočilo. Glejte 'Klic na vaš telefonski predal', stran 17.

 – Kaže, da sporočila v meniju Poslana sporočila čakajo na pošiljanje. Glejte stran 68.




 – Prikaže se, ko je v trenutno izbranem profilu nastavev *Opaz. na dohodni klic* nastavljena na *Tiho in Opazor. na sporočilo* na *Izključeno*. Glejte 'Profili', stran 90.


 – Kaže, da je tipkovnica igralne naprave zaklenjena.

 – Kaže, da imate vključeno budilko. Glejte 'Ura', stran 100.

 – Kaže, da je vključen vmesnik Bluetooth. Med pošiljanjem podatkov prek vmesnika Bluetooth se prikaže ().

 – Kaže, da je vključena preusmeritev vseh klicev.



 – Kaže, da je vključena preusmeritev vseh klicev v telefonski predal. Glejte 'Nastavitve za preusmeritve klicev', stran 20. Če imate dve telefonski liniji, je ikona za preusmeritev na prvi liniji  na drugi liniji pa . Glejte 'Uporabljena linija (storitev omrežja)', stran 41.

 – Kaže, da lahko kličete le z linije 2 (storitev omrežja). Glejte 'Uporabljena linija (storitev omrežja)', stran 41.

Znaki za podatkovno povezavo

- Ko aplikacija vzpostavlja podatkovno povezavo, v pripravljenosti utripa eden od spodaj prikazanih znakov.
- Če je znak prikazan brez utripanja, je povezava aktivna.

 za podatkovni klic, * za hiter podatkovni klic,


 se prikaže namesto znaka za moč signala, kadar je aktivna povezava GPRS.  se prikaže, ko je med govornim klicem povezava GPRS začasno prekinjena.

 za faks klic,

 za povezavo Bluetooth.

Meni








- Za vstop v glavni meni pritisnite  (Tipka Meni). V meniju so vam na voljo vse aplikacije na igralni napravi.

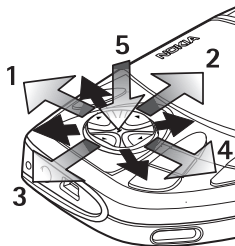
Možnosti v meniju:
*Odprti, Prikaz seznama /
 Prikaz mreže, Premakni,
 Premakni v mapo, Nova
 mapa, Pomoč in Izhod.*



Premikanje v meniju

- Po mreži menija se lahko pomikate tako, da nadzorno tipko pritisnete na vrhu , spodaj , levo  in desno .

 **Opomba:** Z nadzorno tipko se v igrah lahko pomikate tudi diagonalno.



Odpiranje aplikacij in map

- Poiščite aplikacijo ali mapo in jo odprite s pritiskom na sredino nadzorne tipke  (modra puščica 5).




Nasvet Izberite **Možnosti** → *Prikaz seznama*, če želite, da so aplikacije prikazane na seznamu.

Zapiranje aplikacij

- Tipko **Nazaj** pritisnite tolikokrat, kot je potrebno za vrnitev v pripravljenost, ali pa izberite **Možnosti** → *Izhod*.

Če za dalj časa pritisnete , se igralna naprava vrne v pripravljenost, aplikacija pa ostane odprta v ozadju.



Opomba: S pritiskom na  vedno končate klic, tudi če je na zaslonu vidna druga aplikacija.



Ob izklopu igralne naprave se aplikacije zaprejo, neshranjeni podatki pa se samodejno shranijo.

Urejanje menija

Meni lahko poljubno razvrstite. Redkeje uporabljene aplikacije lahko razvrstite v mape, pogosto uporabljene pa lahko premaknete iz map v meni. Ustvarite lahko tudi nove mape.

- 1 Poiščite želeni predmet in izberite **Možnosti** → *Premakni*. Poleg aplikacije se pojavi oznaka.
- 2 Izbiro premaknite na želeno mesto in pritisnite **OK**.

Preklapljanje med aplikacijami

Če imate odprtih več aplikacij in želite preklopiti z ene na drugo, za dalj časa pritisnite  (tipka Meni). Okno za preklapljanje med aplikacijami se odpre in prikaže seznam trenutno odprtih aplikacij. Poiščite aplikacijo in jo izberite s pritiskom na .



Opomba: Ko igralni

napravi začne zmanjševati pomnilnika, bo samodejno zaprla nekatere aplikacije. Pred zapiranjem aplikacij se neshranjeni podatki samodejno shranijo.

Seznami možnosti

Možnosti

V tem priročniku za uporabo so našteje možnosti s seznama Možnosti. Ti seznami vam povedo, kateri ukazi so na voljo v različnih pogledih in situacijah.




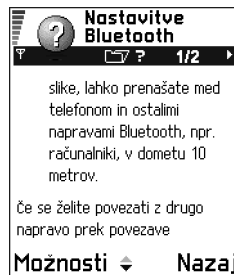
Opomba: Ukazi, ki so na voljo, so odvisni od izbranega pogleda.



Nasvet V nekaterih primerih se po pritisku na nadzorno tipko izpiše krajši seznam glavnih ukazov za izbrani pogled.

Online pomoč


Igralna naprava Nokia N-Gage ima vgrajeno pomoč, ki jo lahko odprete v vsaki aplikaciji, ki ima seznam **Možnosti**. Seznam **Možnosti** lahko odprete s tipko .



Navigacijska

vrstica – vodoravno pomikanje






V navigacijski vrstici lahko vidite:

- majhne puščice ali jezičke, ki vam povedo, ali je na voljo več pogledov, map ali datotek.
- znake za urejanje, glejte 'Pisanje besedila', stran 69.
- druge informacije, na primer, **2/14** pomeni, da gledate drugo sliko v mapi s 14 slikami. Pritisnite  za naslednjo sliko.



Dejanja, skupna vsem aplikacijam

- **Odpiranje predmetov za pregledovanje** – Ko pregledujete seznam datotek ali map, odprete želeni predmet tako, da ga poiščete in pritisnete nadzorno tipko ali pa izberete **Možnosti** → *Odpri*.

- **Urejanje predmetov** – Če želite predmet odpreti za urejanje, ga morate najprej odpreti za pregledovanje, potem pa izbrati **Možnosti** → *Uredi*, če želite spremeniti njegovo vsebino.
- **Preimenovanje predmetov** – Če želite preimenovati datoteko ali mapo, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Preimenuj*.
- **Odstranjevanje in brisanje predmetov** – Poiščite predmet in izberite **Možnosti** → *Zbriši* ali pritisnite . Če želite zbrisati več predmetov hkrati, jih morate najprej označiti. Glejte naslednji odstavek: 'Označevanje predmetov'.
- **Označevanje predmetov** – Predmete iz seznama lahko izberete na več načinov.
 - Posamezne predmete izberete tako, da jih poiščete in izberete **Možnosti** → *Označi/Opusti* → *Označi* ali hkrati pritisnete  in nadzorno tipko. Poleg predmeta se pojavi oznaka.
 - Če želite izbrati vse predmete s seznama, izberite **Možnosti** → *Označi/Opusti* → *Označi vse*.
- **Označevanje več predmetov** – Pritisnite in zadržite , hkrati pa potisnite nadzorno tipko navzgor ali navzdol. Ko premikate izbiro, se poleg predmeta pojavi oznaka. Ko končate izbiranje, spustite nadzorno tipko in potem še . Ko izberete vse zelene predmete, jih lahko premaknete ali zbrisate, tako da izberete **Možnosti** → *Premakni v mapo* ali *Zbriši*.
- Posamezne predmete opustite tako, da jih poiščete in izberete **Možnosti** → *Označi/Opusti* → *Opusti* ali hkrati pritisnete  in nadzorno tipko.

- **Ustvarjanje map** – Če želite ustvariti novo mapo, izberite **Možnosti** → *Nova mapa*. Igralna naprava zahteva, da vpišete ime za novo mapo (največ 35 črk).
- **Premikanje predmetov v mapo** – Če želite predmete premakniti v mapo ali med mapami, izberite **Možnosti** → *Premakni v mapo* (ni na voljo, če ni map). Ko izberete *Premakni v mapo*, se odpre seznam map, ki so na voljo, vidna pa je tudi korenska mapa (če hočete predmete premakniti iz mape). Izberite zeleni cilj in pritisnite **OK**.



Nasvet Za informacije o vstavljanju besedila in številke glejte 'Pisanje besedila', stran 69.

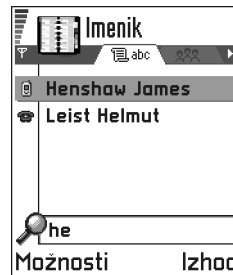
Iskanje predmetov




Imena, datoteke, mape ali bližnjice lahko iščete s pomočjo iskalnega polja. V nekaterih primerih iskalno polje ni samodejno vidno, zato ga morate vključiti, tako da izberete **Možnosti** → *Poišči* ali pa preprosto z vpisovanjem črk.



- 1 Če želite poiskati predmet, v iskalno polje začnite vpisovati besedilo.

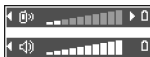
Igralna naprava takoj začne iskati zadetke, izbira pa se samodejno premakne na najustreznejši predmet. Če vpišete več črk, je iskanje natančnejše, prikaže pa se predmet, ki najbolj ustreza.





- 2 Ko najdete želeni predmet, pritisnite , da ga odprete.

Nadzor glasnosti

Med klicem ali med poslušanjem zvoka lahko nastavljate glasnost s pritiskom na  in .



Ikone za glasnost:

-  – za slušalke,
-  – za zvočnik.




Nasvet S priloženimi slušalkami lahko igralno napravo uporabljate za klice, igre in poslušanje glasbe.

Zvočnik

Igralna naprava ima vgrajen zvočnik za prostoročno uporabo. Položaj zvočnika je prikazan v Prvih korakih, na sliki, ki kaže različne dele in tipke igralne naprave. Zvočnik vam omogoča, da se pogovarjate, ne da bi imeli igralno napravo pri ušesu, na primer med tem, ko je na mizi. Zvočnik lahko uporabljate med klicem, v zvočnih aplikacijah in med pregledovanjem večpredstavnostnih sporočil. RealOne Player™ za predvajanje video posnetkov privzeto uporablja zvočnik. Če uporabljate zvočnik, so vam med pogovorom lažje dostopne druge aplikacije.

Vklop zvočnika

Če želite vključiti zvočnik med že vzpostavljenim klicem, izberite **Možnosti** → *Vključi zvočnik*. Igralna naprava

zapiska, v navigacijski vrstici se prikaže , znak za glasnost pa se spremeni.



POMEMBNO! Med uporabo zvočnika igralne naprave ne držite ob ušesu, saj je lahko zvok zelo glasen.

Za telefonske klice je treba zvočnik vključiti vsakič znova, zvočne aplikacije, kot sta Skladatelj in Snemalnik, pa vedno uporabljajo zvočnik.

Izklop zvočnika

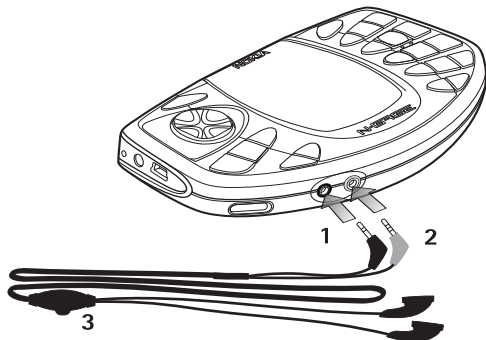
- Med aktivnim klicem ali predvajanjem glasbe izberite **Možnosti** → *Vključi slušalko*.

Priključevanje in uporaba slušalk

UKV radio ali glasbeni predvajalnik igralne naprave lahko poslušate s priloženimi stereo slušalkami HDD-2. Če želite klicati, uporabite tipkovnico. Ko je klic vzpostavljen, se lahko pogovarjate prek slušalk.

Priključitev slušalk HDD-2

Črni kabel slušalk priključite na priključek (1) igralne naprave. Sivi kabel slušalk priključite na priključek (2).



Žica slušalk služi tudi kot antena za radio, zato naj prosto visi.

⚠ OPOZORILO! Poslušanje zelo glasne glasbe lahko poškoduje vaš sluh. Ko so na igralno napravo priključene slušalke, lahko nastavljate glasnost s pritiskanjem ali .

⚠ OPOZORILO! Ko uporabljate slušalke, je vaša sposobnost poslušanja zunanjih zvokov zmanjšana. Slušalk ne uporabljajte, če s tem ogrožate svojo varnost.

Uporaba slušalk za sprejem klicev

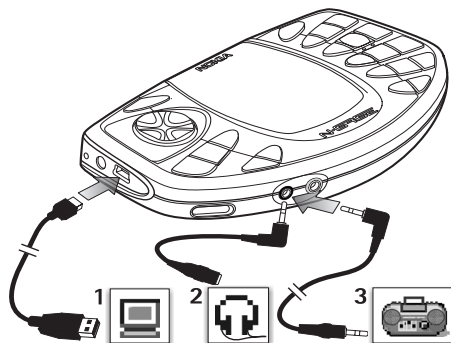
Če hočete med uporabo slušalk sprejeti klic, pritisnite gumb za daljinsko upravljanje (3), ki ga najdete poleg

mikrofona slušalk. Glejte 'Priključitev slušalk HDD-2', stran 15. Klic končate s ponovnim pritiskom na isto tipko.

Priključevanje in uporaba priloženih kablov

V prodajnem paketu najdete dva kabla, ki sta namenjena uporabi z igralno napravo.

- 1 Igralno napravo lahko priključite na združljiv zunanji zvočni sistem (na primer predvajalnik CD-jev) s priloženim vhodnim zvočnim kablom ADE-2 (3).



ⓘ Opomba: Posnetek poslušajte na priključku za slušalke na zunanji napravi. Glasnost zunanje naprave nastavite tako, da ne bo prihajalo do popačenj.

- 2 Za delo s svojimi zvočnimi datotekami lahko uporabite program Nokia Audio Manager. Za priključitev igralne naprave na združljiv PC uporabite priloženi Mini-B USB kabel DKE-2 (1). Za več informacij o 'Nokia Audio Manager' glejte stran 34.



Opomba: Ko je kabel USB priključen na predvajalnik glasbe, ta in druge aplikacije ne morejo dostopati do pomnilniške kartice. Ko kabel USB odstranite, postane pomnilniška kartica ponovno dostopna vsem aplikacijam.

- 3 Igralno napravo lahko priključite na svoje slušalke s priloženim adapterskim kablom ADA-2 (2).



POMEMBNO! Programsko opremo Nokia Audio Manager PC namestite s CD-ja pred priključitvijo priloženega kabla DKE-2.



Opomba: Skladbe so shranjene na pomnilniški kartici in zato ne zasedajo skupnega pomnilnika igralne naprave.

Skupni pomnilnik

Skupni pomnilnik uporabljajo naslednje funkcije igralne naprave: igre, imenik, besedilna sporočila, večpredstavnostna sporočila, podobe, melodije, RealOne Player™, koledar, opravila in naložene aplikacije. Uporaba teh funkcij zmanjša količino pomnilnika, ki je na voljo za druge funkcije. To še zlasti velja pri intenzivni uporabi funkcij. Če na primer namestite veliko iger ali shranite veliko slik, lahko s tem porabite ves pomnilnik, tako da vas igralna naprava o tem obvesti. V tem primeru zbršite nekaj iger, podob ali drugih vpisov, ki zasedajo skupni pomnilnik.



2. Kako uporabljate igralno napravo kot telefon

Klicanje

- 1 V pripravljenosti vpišite telefonsko številko, skupaj s področno kodo. Pritisnite ali , da premaknete kursor. Številko zbršete s pritiskom na .
 - Za mednarodne klice vpišite mednarodno predpono, tako da dvakrat pritisnete na tipko (znak + nadomesti mednarodno izhodno kodo), potem vpišete še vstopno kodo, področno kodo brez 0 in telefonsko številko.



Opomba: Klici, ki so tu opisani kot mednarodni, so včasih potrebni tudi za klicanje med različnimi regijami v isti državi.

- 2 Številko pokličete s pritiskom na .
 - 3 S tipko končate klic (ali prekinete poskus klica).
- Nasvet** Če želite med klicem nastaviti glasnost, pritisnite ali .

Opomba: S pritiskom na vedno končate klic, tudi če je na zaslonu vidna druga aplikacija.




Če hočete klicati z glasovnimi oznakami, glejte 'Klicanje z uporabo glasovnih oznak' na strani 55.

Klicanje z uporabo Imenika

- 1 Če želite odpreti Imenik, pojdite v **Meni** → **Imenik**.
- 2 Vizitko najdete tako, da s tipko za pomikanje poiščete želeno ime. Vpišete lahko tudi prvih nekaj črk imena. Ob tem se samodejno odpre iskalno polje in prikaže ustrezne vizitke.
- 3 Klic začnete s pritiskom na . Če je v vizitki shranjenih več telefonskih številk, poiščite želeno in pritisnite , da se klic začne.

Klic na vaš telefonski predal

Telefonski predal (storitev omrežja) je samodejni odzivnik, kjer lahko pustijo sporočila tisti, ki so vas skušali poklicati, pa jim to ni uspelo.


- Če hočete poklicati na telefonski predal, v pripravljenosti pritisnite  in  ali pa za dalj časa pritisnite .
- Če igralna naprava zahteva številko telefonskega predala, jo vpišite in pritisnite na **OK**. To številko dobite od ponudnika storitev.

Glejte tudi 'Nastavitve za preusmeritve klicev', stran 20.


Vsaka telefonska linija utegne imeti svojo številko telefonskega predala, glejte 'Uporabljena linija (storitev omrežja)' na strani 41.




Spreminjanje številke telefonskega predala

Če želite spremeniti številko za telefonski predal, pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Telefonski predal** in izberite **Možnosti** → *Spremeni številko*. Vpišite številko (dobite jo pri ponudniku storitev) in pritisnite na **OK**.

 **Nasvet** Če vaš predal ob vsakem vstopu zahteva geslo, lahko za številko predala dodate številko DTMF. Tako zagotovite, da igralna naprava ob vsakem klicu na telefonski predal samodejno odda geslo. Na primer: +3861123 4567p1234# odda geslo 1234, 'p' pa vstavi približno dvosekundno zakasnitev pred ali med znaki DTMF.

Hitro klicanje telefonske številke

 Če želite prikazati mrežo za hitro klicanje, pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Hitro kl.**

- 1 Določite telefonsko številko tipki za hitro klicanje ( - ) , glejte 'Določanje tipk za hitro klicanje' na strani 56.
- 2 Izberite **Meni** → **Orodja** → **Klicne nastavitve** → *Hitro klicanje* in funkcijo nastavite na *Vključeno*. Klic na številko: V pripravljenosti pritisnite ustrezno tipko za hitro klicanje in .



Vzpostavitev konferenčnega klica

Konferenčni klici so storitev omrežja, ki vam omogoča izvesti konferenčni klic z največ šestimi udeleženci, vključno z vami.

- 1 Pokličite prvega udeleženca.
- 2 Če želite poklicati novega udeleženca, izberite **Možnosti** → *Nov klic*. Vpišite ali poiščite želeno številko in pritisnite **OK**. Prvi klic bo zadržan.
- 3 Ko klicani sprejme klic, ga pridružite konferenčnemu klicu. Izberite **Možnosti** → *Konferenca*.

4. Novega udeleženca dodate v klic tako, da ponovite korak 2, potem pa izberete **Možnosti** → *Konferenca* → *Dodaj konferenci*.

- Zasebni pogovor z enim od udeležencev: izberite **Možnosti** → *Konferenca* → *Zasebno*. Poiščite zelenega udeleženca in pritisnite **Zasebno**. Konferenčni klic bo zadržan, njegovi udeleženci se lahko še vedno pogovarjajo drug z drugim, medtem ko ste udeleženi v zasebnem pogovoru z izbranim sogovornikom. Ko končate zasebni pogovor, izberite **Možnosti** → *Dodaj konferenci*, da se vrnete v konferenco.
- Če želite izločiti udeleženca konference, izberite **Možnosti** → *Konferenca* → *Izključi udeleženca*, poiščite udeleženca in pritisnite **Izključi**.

 **Nasvet** Najhitreje začnete nov klic tako, da vpišete številko in pritisnete , da se klic začne. Prvi klic bo samodejno zadržan.


5. Aktivni konferenčni klic končate s tipko .

Sprejem klica


- Za sprejem dohodnega klica pritisnite , med uporabo slušalk pa pritisnite tipko na slušalkah.





- Klic končate s tipko , med uporabo slušalk pa pritisnite tipko na slušalkah.

Če klica ne želite sprejeti, pritisnite . Kličoči bo zasljal znak za zasedeno linijo.

Ko prejmete klic, pritisnite **Tišina**, da hitro izključite zvonjenje.


 **Nasvet!** Če želite zvoke igralne naprave nastaviti tako, da bodo skladni z okoljem, na primer utišati igralno napravo, glejte 'Profili' na strani 90.

 **Opomba:** Včasih se lahko zgodi, da igralna naprava številki določi napačno ime. To se zgodi, če telefonska številka kličočega ni shranjena v imeniku, zadnjih sedem mest številke pa je enakih kot za shranjeno številko. V tem primeru se prepozna napačna številka.


 **Nasvet** Če želite končati vse klice hkrati, izberite **Možnosti** → *Končaj vse klice* in pritisnite **OK**.


Storitev Čakajoči klic

Ko je storitev Čakajoči klic vključena, vas bo omrežje opozorilo na novi klic med že vzpostavljenim klicem. Glejte 'Čakajoči klic: (storitev omrežja)', stran 41.

- 1 Med klicem sprejmete klic s pritiskom na . Prvi klic bo zadržan.

Med klicema preklopite s pritiskom na **Zamenjaj**.

- 2 Aktivni klic končate s pritiskom na .

 **Nasvet** Če je vključena preusmeritev *Preusmeritve* → *Če je telefon zaseden*, na primer na telefonski predal,

se klic, če ga zavrnete, preusmeri na vaš telefonski predal. Glejte 'Nastavitve za preusmeritve klicev', stran 20.

Možnosti med klicem


Večina možnosti med klicem spada med storitve omrežja. S pritiskom na **Možnosti** med klicem, so vam na voljo nekatere od naštetih možnosti:

Izključi mikrofona ali Vkl. mikr., Končaj aktivni klic, Končaj vse klice, Zadrži ali Prevzemi, Nov klic, Konferenca, Zasebno, Izključi udeleženca, Odgovori in Zavrnj.





Zamenjaj se uporablja za preklp med aktivnim in zadržanim klicem.

Preveži poveže aktivni in zadržani klic, vas pa izključi iz zveze.


Pošlji DTMF se uporablja za pošiljanje nizov tonov DTMF, na primer gesel in številc bančnih računov.

 **Glosar:** Toni DTMF so piski, ki jih zaslišite, ko pritisnete tipke za vpisovanje številc. Toni DTMF vam omogočajo na primer komunikacijo s telefonskimi odzivniki in računalniškimi telefonskimi sistemi.



1 Vpišite številko s tipkami  - . Vsak pritisk na tipko ustvari ton DTMF, ki se odda med aktivnim klicem. Večkrat pritisnite , da vpišete: *, p (vstavi približno dvosekundno zakasnitev pred ali med toni DTMF) in w (ta znak pomeni, da se preostali del številke ne pošlje, dokler med klicem vnovič ne pritisnete Pošlji). Pritisnite  za #.

2 Ton pošljete s pritiskom na OK.

 **Nasvet** Zaporedje tonov DTMF lahko shranite tudi v vizitko. Ko osebo pokličete, lahko priključite zaporedje. Tone DTMF dodajte telefonski številki ali v polje DTMF na vizitki.

Nastavitve za preusmeritve klicev

➡ Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Preusmeritve**.

Ta storitev omrežja vam omogoča preusmerjanje dohodnih klicev na drugo številko, na primer na telefonski predal. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev.

- Izberite želeno preusmeritev, na primer *Če je telefon zaseden*, ki preusmeri klice, kadar je vaša številka zasedena ali če zavrnete dohodni klic.
- Izberite **Možnosti** → *Vključi*, da vključite preusmeritev, *Prekliči*, da izključite preusmeritev, ali *Preveri stanje*, da preverite, ali je preusmeritev vključena.
- Če želite preklicati vse aktivne preusmeritve, izberite **Možnosti** → *Prekliči vse preusm.*

Za informacije o znakih za preusmeritve, glejte 'Znaki postopkov' na strani 10.


 **Opomba:** Preusmeritve in zapore klicev ne morejo biti vključene hkrati. Glejte 'Zapore klicev (storitev omrežja)', stran 50.

Dnevnik – Seznam klicev in splošni dnevnik



 Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik**.

V dnevniku lahko preverjate telefonske klice, sporočila, paketne podatkovne povezave in fakse ter podatkovne klice, ki jih je zaznala igralna naprava. Prikaz dnevnika lahko omejite na samo eno vrsto dogodka, iz informacij v dnevniku pa lahko izdelate tudi nove vizitke.

 **Opomba:** Povezave z oddaljenim nabiralnikom, centrom za večpredstavnostna sporočila ali stranmi v brskalniku so označene kot paketne podatkovne povezave v splošnem dnevniku komunikacij.




 **Nasvet** Če želite pregledati seznam poslanih sporočil, pojdite v **Sporočila** → **Poslano**.


Seznam zadnjih klicev

 Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik** → **Zadnji klici**.

Tu lahko pregledujete telefonske številke neodgovorjenih, prejetih in oddanih klicev, ki jih je zabeležila vaša igralna naprava, skupaj s približnim trajanjem in stroški klicev. Igralna naprava beleži neodgovorjene in prejete klice le, če to omogoča vaše omrežje in če je vključena v doseg omrežja.



Ikone:

-  za neodgovorjene,
-  za prejete in
-  za klicane številke.

 Možnosti v pogledih
Neodgovor., Prejeti, Klicani: *Pokliči, Uporabi številko, Zbriši, Zbriši seznam, Dodaj v Imenik, Pomoč in Izhod.*

Neodgovorjeni in prejeti klici

Če želite pregledati seznam zadnjih 20 števil, s katerih so vas neuspešno skušali klicati (storitev omrežja), pojdite v **Dnevnik** → **Zadnji klici** → **Neodgovor. kl.**


 **Nasvet** Ko se v pripravljenosti izpiše obvestilo o neodgovorjenih klicih, pritisnite **Prikaži**, da se izpiše seznam neodgovorjenih klicev. Če želite vrniti klic, poiščite zeleno številko in jo pokličite s pritiskom na .

Če želite pregledati seznam zadnjih 20 števil ali imen, s katerih ste sprejeli klic (storitev omrežja), pojdite v **Dnevnik** → **Zadnji klici** → **Prejeti klici**.

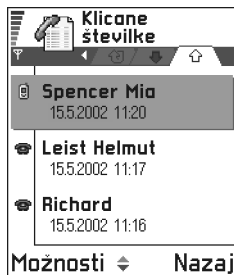
Klicane številke




Nasvet

V pripravljenosti pritisnite , da se izpiše seznam zadnjih klicanih števil.

Če želite pregledati seznam zadnjih 20 klicanih števil, pojdite v **Dnevnik** → **Zadnji klici** → **Klicane štev.**



Brisanje seznamov zadnjih klicev

- Če želite zbrisati sezname zadnjih klicev, v glavnem pogledu menija **Zadnji klici** izberite **Možnosti** → **Zbrši zadnje klice**.
- Če želite zbrisati le en seznam zadnjih klicev, odprite želeni seznam in izberite **Možnosti** → **Zbrši seznam**.
- Če želite zbrisati posamezne klice, odprite seznam, poiščite želeni klic in pritisnite .

Trajanje klicev

➡ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik** → **Trajanje klicev**.


Tu lahko preverite približno trajanje vaših odhodnih in dohodnih klicev.



Opomba: Dejansko trajanje klicev, ki vam ga zaračunava vaš operater omrežja, je lahko različno – odvisno od storitev omrežja, zaokroževanja in podobnega.



Nasvet Če želite preveriti trajanje klica med aktivnim klicem, izberite **Možnosti** → **Nastavitve** → **Prikaži trajanje klica** → **Da**.

Brisanje merilnikov trajanja za klice – izberite **Možnosti** → **Zbrši števce**. Za to potrebujete zaščitno kodo, glejte '**Zaščita**' na strani 47. Če želite zbrisati posamezne klice, jih poiščite in pritisnite .

Stroški klicev (storitev omrežja)



Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik** → **Stroški klicev**.

Storitev **Stroški klicev** vam omogoča preverjanje stroškov za vaš zadnji klic in za vse klice. Stroški klicev se prikažejo za vsako kartico SIM posebej.




Opomba: Dejanski račun za klice in storitve, ki vam ga zaračunava vaš operater omrežja, se lahko razlikuje – odvisno od storitev omrežja, zaokroževanja, davkov in podobnega.

Omejitev stroškov klicev, ki jo je določil ponudnik storitev

Ponudnik storitev vam lahko omeji stroške klicev na določeno število enot ali na določeno vsoto denarja. Ko je vključena omejitev, lahko kličete le, dokler ne presežete omejitve in dokler ste v omrežju, ki podpira omejitev stroškov. Število enot, ki vam je še na voljo, se izpiše med klicem in v pripravljenosti. Ko zmanjka enot, se izpiše obvestilo *Omejitev stroškov klicev presežena*. Za informacije o ceni enot in omejitvi stroškov se obrnite na svojega ponudnika storitev.


Stroški, prikazani v enotah ali denarju

- Igralna naprava lahko prikaže čas pogovora, ki je še na voljo, v obliki enot ali denarja. Za to potrebujete kodo PIN2, glejte stran 47.
 - 1 Izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Prikaz stroškov*. Na voljo sta možnosti *Valuta* in *Enote*.
 - 2 Če izberete *Valuta*, se izpiše obvestilo z zahtevo, da vpišete ceno enote. Vpišite ceno enote v svojem omrežju in pritisnite **OK**.
 - 3 Vpišite ime valute. Uporabite trimestno okrajšavo, na primer SIT.
-  **Opomba:** Ko zmanjka denarja ali enot, lahko kličete le še na številko za klice v sili, ki je programirana v igralno napravo (npr. 112 ali druga uradna številka za klic v sili).

Nastavljanje lastne omejitve stroškov klicev

- 1 Izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Omejitev stroškov* → *Vključena*.
- 2 Igralna naprava zahteva, da vpišete omejitev v enotah. Za uporabo te funkcije potrebujete kodo PIN2. Vpišite število enot ali vsoto denarja, kar je odvisno od nastavitve *Prikaz stroškov*.

Ko dosežete nastavljeno omejitev, se števec ustavi, igralna naprava pa izpiše obvestilo *Zbršite števec stroškov vseh klicev*. Nove klice lahko vzpostavite šele po tem, ko se premaknete v **Možnosti** → *Nastavitve* → *Omejitev stroškov* → *Izključena*. Za to potrebujete kodo PIN2, glejte stran 47.

Brisanje števec stroškov – izberite **Možnosti** → *Zbršite* števec. Za to potrebujete kodo PIN2, glejte stran 47. Če želite zbrisati posamezne klice, jih poiščite in pritisnite .

Števec podatkov GPRS

➡ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik** → **Števec GPRS**.

Tu lahko preverite skupno količino prejetih in poslanih podatkov med uporabo povezave GPRS. Nekateri operaterji na primer obračunavajo povezave GPRS glede na količino prenesenih podatkov.

Pregledovanje splošnega dnevnika klicev

➡ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Dnevnik** ter pritisnite  in .




V splošnem dnevniku lahko za vsak komunikacijski dogodek vidite ime pošiljatelja ali prejemnika, telefonsko številko, ime ponudnika storitve ali dostopno točko.

Opomba:

Poddogodki, na primer več delov enega sporočila, in paketi v podatkovni povezavi se beležijo kot en dogodek.

Dnevnik	
Pod	WAP
Govor	987654321
Govor	Leist Helmut
Govor	Spencer Mia
Pod	123456789
Govor	Moncourt Anais
Možnosti  Izhod	

Ikone:

-  za prejete,
-  za odhodne in
-  za neodgovorjene komunikacijske dogodke.

Filtriranje dnevnika

- Izberite **Možnosti** → **Filter**. Odpre se seznam filtrov.
- Poiščite filter in pritisnite **Izberi**.

Brisanje vsebine dnevnika

- Če želite zbrisati celotno vsebino dnevnika, izberite **Možnosti** → **Zbriši dnevnik**. Potrdite s pritiskom na **DA**.

Merilnik prenesenih paketnih podatkov in merilnik trajanja povezave

- Če želite videti, koliko podatkov, merjenih v kilobajtih, je bilo prenesenih in kako dolgo je trajala določena povezava, poiščite dohodni ali odhodni dogodek in izberite **Možnosti** → **Prikaži podrobnosti**.

Nastavitve dnevnika

- Izberite **Možnosti** → **Nastavitve**. Odpre se seznam nastavitev.
 - Trajanje dnevnika** – dogodki v dnevniku ostanejo shranjeni določeno število dni, potem pa se samodejno zbršejo, da ne zasedajo pomnilnika.
 Opomba: Če izberete *Ni dnevnika*, se trajno zbrše celotna vsebina dnevnika, sezname klicev in povratnice za sporočila.
 - Za funkcije *Trajanje klicev*, *Prikaz stroškov* in *Omejitev stroškov* glejte razdelke '[Trajanje klicev](#)' in '[Stroški klicev](#) (storitev omrežja)' v tem poglavju.

Imenik SIM

➡ Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Imenik SIM**.



Nekatere kartice SIM ponujajo dodatne storitve. Glejte tudi 'Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom igralne naprave' na strani 52, 'Potrdi dejanja kartice SIM' na strani 48, 'Nastavitve za omejeno klicanje' na strani 48 in 'Pregledovanje sporočil na kartici SIM' na strani 84.

Možnosti v imeniku kartice

SIM: *Odpri, Pokliči, Nova vizitka SIM, Uredi, Zbriši, Označi/Opusti, Kopiraj v Imenik, Moje številke, Podrobnosti SIM, Pomoč in Izhod.*

➡ **Opomba:** Informacije o dosegljivosti, cenah in uporabi storitev SIM dobite pri izdajatelju vaše kartice SIM, tj. omrežnem operaterju, ponudniku storitev ali zunanjem izdajatelju.

- V imeniku SIM lahko pregledujete imena in številke, shranjene na kartici SIM, dodajate nove in kličete.

Pomnilniška kartica

➡ Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Pomn. kartica**.



Če imate pomnilniško kartico, lahko nanjo shranjujete igre, skladbe in večpredstavnostne datoteke, kot so video posnetki, zvočni posnetki, podobe in varnostne kopije pomnilnika igralne naprave.

➡ **POMEMBNO!** Vse pomnilniške kartice hranite zunaj dosega majhnih otrok.

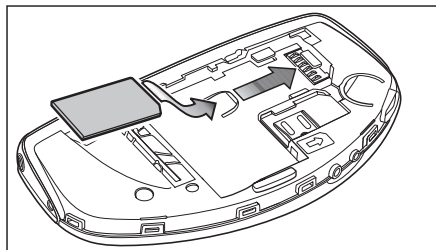
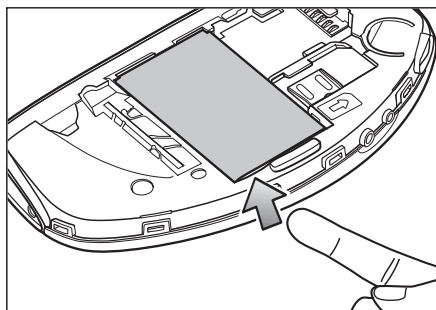
➡ **Opomba:** Uporabljajte le večpredstavnostne kartice (MMC), ki so združljive s to napravo. Druge pomnilniške kartice, npr. Secure Digital (SD), se ne prilegajo v režo za kartice MMC in niso združljive s to napravo. Uporaba nezdružljive pomnilniške kartice lahko poškoduje napravo, kartico ali podatke, ki so shranjeni na njej.


➡ **Opomba:** Podrobnosti o uporabi pomnilniške kartice z drugimi funkcijami in aplikacijami igralne naprave najdete v razdelkih, ki opisujejo te funkcije in aplikacije.

Možnosti pomnilniške kartice:

Varn. kopija napr., Povni s kartice, Formatiraj kartico, Ime pomn. kartice, Nastavi geslo, Spremeni geslo, Odstrani geslo, Odkleni pom. kartico, Podrobnosti pomnil., Pomoč in Izhod.


Vstavljanje pomnilniške kartice:




- 1 Poskrbite, da je igralna naprava izključena. Če je vključena, jo izključite z daljšim pritiskom na .
- 2 Igralno napravo obrnite z zadnjo stranjo proti sebi, odprite pokrov in s prstom dvignite baterijo. Navodila

o odstranjevanju pokrova najdete v priročniku Prvi koraki 'Vstavljanje kartice SIM'.

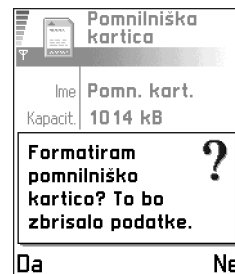
- 3 Odstranite nameščeno pomnilniško kartico (če je vstavljena).
- 4 Pomnilniško kartico vstavite v režo, kot kaže slika. Poskrbite, da so zlati priključki obrnjeni navzdol.
- 5 Ko je kartica pravilno vstavljena, vstavite baterijo in namestite pokrov.

 **POMEMBNO!** Pomnilniške kartice ne odstranjujte med delovanjem. Pred odstranjevanjem kartice zaprite vse aplikacije, ki delajo s kartico.

 **POMEMBNO!** Če aplikacijo nameščate na pomnilniško kartico in morate igralno napravo vključiti vnovič, kartice ne odstranite, dokler se ponovni zagon ne konča. Aplikacijske datoteke lahko v nasprotnem primeru izgubite.

Formatiranje pomnilniške kartice

Pomnilniške kartice ponujajo mnogi izdelovalci. Nekatere so že formatirane, druge je treba pred uporabo formatirati. Obrnite se na prodajalca, če ste v dvomih, pa kartico formatirajte. Pomnilniško kartico morate formatirati pred prvo uporabo.



- Izberite *Možnosti* → *Formatiraj kartico*.

Zahtevo boste morali potrditi, nato se formatiranje začne.



POMEMBNO! Ob formatiranju se nepovratno izgubijo vsi podatki na kartici.

Ustvarjanje in povračanje varnostnih kopij

Informacije iz pomnilnika igralne naprave lahko shranite na pomnilniško kartico.

- Izberite *Možnosti* → *Varn. kopija napr.*

Informacije na pomnilniški kartici lahko povrnete v pomnilnik igralne naprave.

- Izberite *Možnosti* → *Povrni s kartice*.

Geslo pomnilniške kartice

Pomnilniško kartico lahko pred nepooblaščenno uporabo zaščitite z geslom.



Opomba: Geslo se shrani v igralno napravo in vam ga ni treba znova vpisati, dokler kartico uporabljate v isti igralni napravi. Če hočete pomnilniško kartico uporabljati na drugi igralni napravi, bo ta zahtevala geslo.

Nastavljanje, spreminjanje in odstranjevanje gesla

- Izberite *Možnosti* → *Nastavi geslo*, *Spremeni geslo* ali *Odstrani geslo*.

Za vsako možnost morate vpisati veljavno geslo. To je lahko dolgo do 8 znakov.



POMEMBNO! Ko odstranite geslo, je kartica odklenjena in jo lahko brez gesla uporabljate na katerikoli igralni napravi.

Odklepanje pomnilniške kartice

Če v igralno napravo vstavite drugo zaklenjeno pomnilniško kartico, bo zanjo zahtevala geslo.


- Če želite odkleniti kartico, izberite *Možnosti* → *Odkleni pom. kartico*.

Pregledovanje porabe pomnilnika



Možnost *Podrobnosti pomnil.* vam omogoča, da preverite, koliko pomnilnika porabljajo različne skupine podatkov in koliko ga je še na voljo za nove aplikacije in programsko opremo na kartici.

- Izberite **Možnosti** → *Podrobnosti pomnil.*


3. Igre


 **Opomba:** To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

Delovanje iger se lahko upočasni, če imate odprtih veliko aplikacij. Pred igranjem zato zaprite druge aplikacije.

Za igranje lahko uporabljate glavni tipki za igranje  in . Druge tipke so odvisne od igre, glejte navodila, ki ste jih dobili z igro.

 **Nasvet** Med igro lahko sprejmete in končate klic.

 **Opomba:** Igranje obremenjuje baterijo, kar pomeni, da se bo zaradi tega skrajšal čas delovanja igralne naprave.

 **Opomba:** Med igranjem predvajalnik glasbe ni na voljo.


Za svojo igralno napravo lahko nakupite številne igre. Dostopnost posameznih iger preverite pri ponudniku iger, ki ga je odobrilo podjetje Nokia, ali obiščite www.n-gage.com.

Začenjanje igre

 **Opomba:** Pred začetkom igre iz igralne naprave odstranite priključek USB.

Igre so shranjene na ločenih pomnilniških karticah. Pomnilniško kartico vstavite v igralno napravo Nokia N-Gage. Glejte '[Pomnilniška kartica](#)', stran 25. Ikona igre se samodejno pojavi v glavnem **Meni**, deveta po vrsti.

Za več informacij glejte navodila, priložena igri. Igrate lahko tudi igre Java, ki ste jih naložili z interneta. Glejte '[Nameščanje aplikacije Java](#)', stran 109.

Pritisnite **Meni**, poiščite ikono igre in pritisnite .

 **Nasvet** Pritisnite **Meni** → ,  da začnete igro.

Začenjanje igre za dva igralca


Prek povezave Bluetooth lahko igrate nekatere igre za dva igralca s prijateljem, ki ima enako igro na združljivi napravi. Preden začnete igro za dva igralca, preverite, ali so nastavitve Bluetooth na obeh napravah združljive. Glejte '[Povezava Bluetooth](#)', stran 115. Podrobnosti o začenjanju igre, stopnjah in dodatnih funkcijah preberite v navodilih, priloženih igri.

Začenjanje igre za več igralcev

Prek povezave Bluetooth lahko igrate nekatere igre za več igralcev s prijatelji, ki imajo enako igro na združljivi napravi. Preden začnete igro za več igralcev, preverite, ali so nastavitve Bluetooth na vseh napravah združljive. Glejte '[Povezava Bluetooth](#)', stran 115. Podrobnosti o začenjanju igre, stopnjah in dodatnih funkcijah preberite v navodilih, priloženih igri.


4. Predvajalnik glasbe in radio


Vaša igralna naprava omogoča poslušanje glasbe, shranjene na pomnilniški kartici, vgrajen pa ima tudi radio. Glasbo z radia ali iz zunanjega vira lahko tudi snemate. Na svojo pomnilniško kartico lahko snemate ali prenašate skladbe, ki so po kakovosti blizu CD-jem.

 **Opomba:** Pomnilniška kartica lahko prikaže le podrobnosti prvih 255 skladb.


Za več informacij o prenašanju skladb iz PC-ja v igralno napravo glejte 'Nokia Audio Manager', stran 34.


Predvajalnik glasbe



 **Opomba:** To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.


 Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → *Predvaj.glasbe* ali pritisnite .

Predvaj.glasbe predvaja glasbene datoteke, shranjene na pomnilniški kartici. Za poslušanje na igralno napravo priključite slušalke (glejte 'Priključevanje in uporaba slušalk', stran 14) ali vključite zvočnik.



 **Opomba:** Predvajanje glasbe je mogoče le iz pomnilniških kartic s kapaciteto 32 MB, 64 MB in 128 MB. Drugačne kartice niso podprte.

 **Opomba:** Uporaba menija *Predvaj.glasbe* obremenjuje baterijo, kar pomeni, da se bo zaradi tega skrajšal čas delovanja igralne naprave.

 **Nasvet** Za hiter vstop v meni *Predvaj.glasbe* pritisnite glasbeno tipko .

 **OPOZORILO!** Poslušanje zelo glasne glasbe lahko poškoduje vaš sluh.

Ko vključite meni *Predvaj.glasbe*, začne igralna naprava predvajati skladbe.

Če želite nastaviti glasnost slušalk ali zvočnika, pritisnite  ali .

Poslušanje glasbe

Izberete lahko predvajanje/pavzo ►/||, ustavitev ►, prejšnjo skladbo ◀, naslednjo skladbo ▶, in snemanje 📺 tako, da označite nadzorno tipko s pritiskom na 🎧 ali 🎧, potem pa za izbiro pritisnete 🎧.



Možnosti predvajalnika glasbe: *Seznam skladb, Nastavitve, Vključi zvočnik / Izključi zvočnik, Pomoč in Izhod.*

💡 **Nasvet** Za naslednjo skladbo lahko pritisnete tudi tipko na slušalkah.

V meniju *Seznam skladb* lahko pregledujete in predvajate skladbe, ki ste jih shranili v igralno napravo.

Možnosti v seznamu skladb: *Predvajaj, Zbriši, Preimenuj, Dod. na sezn.skladb / Odstrani s seznama, Pomoč in Izhod.*

Če želite pregledati shranjene skladbe, pritisnite *Možnosti* → *Seznam skladb*.

💡 **Nasvet** Ko poslušate glasbo, lahko pritisnete 📶, da se izpišejo ustrezne *Možnosti*.

Če želite predvajati eno od skladb v meniju *Seznam skladb*, pritisnite 🎧 ali 🎧, da označite skladbo, potem pa pritisnite **Možnosti** → *Predvajaj*.

Med poslušanjem predvajalnika glasbe lahko kličete in sprejemate klice. Med klicem se predvajanje začasno ustavi. Ko klic končate, se predvajanje samodejno nadaljuje.

Za sprejem dohodnega klica med uporabo slušalk pritisnite tipko na slušalkah. Meni *Predvaj.glasbe* se ustavi, ko igralna naprava zazvoni. Klic končate s ponovnim pritiskom na isto tipko. Za nadaljnje informacije glejte 'Priključevanje in uporaba slušalk' na strani 14.


Če želite spremeniti nastavitve, pritisnite *Možnosti* in izberite *Nastavitve*. Na voljo so naslednje možnosti:

- **Glasbeni slog:** Izberete lahko slog predvajane glasbe, da igralna naprava samodejno izbere nastavitve izenačevalnika, na primer glasnost nizkih in visokih tonov ter ravnovesje. Tako lahko izboljšate kakovost predvajanja. Na voljo so naslednji slogi: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klasika, Latino in Normalna*.
- **Možn. predvajanja:** Izberite *Normalna*, če želite, da se skladbe predvajajo v enakem vrstnem redu, kot so shranjene v seznamu skladb. Izberete lahko tudi *Naključno* ali *Ponovi*.
- **Dodatni bas:** Trenutnemu glasbenemu slogu lahko dodate več basov.




Možnosti v nastavitvah: *Spremeni, Pomoč in Nazaj.*

Snemanje z zunanje opreme

Igralno napravo lahko priključite na združljiv zunanji zvočni sistem, na primer predvajalnik CD-jev, in snemate glasbo neposredno na igralno napravo.

 **Opomba:** Te funkcije ne uporabljajte v nezakonite namene. Glasba ima lahko zaščitene avtorske pravice. Snemanje takšnih skladb je dovoljeno le za osebno uporabo. Kopiranje takšnih skladb za prodajo ali distribucijo je nelegalno.

Snemanje skladbe z zunanje zvočne opreme.

- 1 Priključite zunanjo opremo. Za nadaljnje informacije glejte 'Priključevanje in uporaba priloženih kablov' na strani 15.
- 2 Pritisnite **Meni** → **Predstavn.** → *Predvaj.glasbe*.
- 3 Pritisnite , da označite gumb za snemanje , nato pritisnite , da se snemanje začne. Snemanje ustavite s pritiskom na **Ustavi**.
- 4 Vpišite ime skladbe in pritisnite **OK**.

Med snemanjem lahko kličete in sprejemate klice. Predvajalnik glasbe se sicer utiša, vendar v ozadju kljub temu poteka snemanje. Ko klic končate, se samodejno vrne pogled predvajalnika.



Radio



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate





le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **Radio** ali pritisnite



Radio v svoji igralni napravi lahko poslušate s sluškami (glejte 'Priključevanje in uporaba slušalk', stran 14) ali prek zvočnika. Žica slušalk služi tudi kot antena radia, zato naj prosto visi in naj bo vedno priključena.

Če želite nastaviti glasnost slušalk ali zvočnika, pritisnite  ali .



Opomba: Kakovost sprejema je odvisna od pokritosti postaje na določenem področju.












OPOZORILO! Poslušanje zelo glasne glasbe lahko poškoduje vaš sluh.



Nasvet S tipko na sluškah lahko izberete naslednjo shranjeno postajo.



Nasvet Za hiter vstop v meni *Radio* pritisnite glasbeno tipko .

Izberete lahko naslednjo postajo , prejšnjo postajo , samodejno iskanje navzgor , samodejno iskanje navzdol , in snemanje , tako da pritisnete , ali  in označite nadzorni gumb, potem pa ga izberete s tipko .





Možnosti v meniju Radio:



Kanali, Vključi zvočnik/ Izključi zvočnik, Samod. iskanje gor, Samod. iskanje dol, Ročno iskanje, Shrani postajo, Pomoč in Izhod.

Iskanje radijske postaje

- Pri vključenem meniju *Radio* za samodejno iskanje izberite **Možnosti** → *Samod. iskanje gor* ali *Samod. iskanje dol*. Ko najdete postajo, se izpiše nova frekvenca.

 **Opomba:** Če so postaje že shranjene, se utegneta izpisati tudi številka in ime postaje.

 **Opomba:** Frekvenčno območje sprejema je od 87,5 do 108,0 MHz.

- Postaje lahko iščete tudi ročno, tako da izberete **Možnosti** → *Ročno iskanje* in pritisnete  ali , da povečate ali zmanjšate frekvenco (koraki po 0,05 MHz).

 **Nasvet** Če želeno frekvenco poznate, jo vpišete s tipkovnico (pritisnete  za decimalno piko).

- Če želite postajo shraniti v igralno napravo, izberite **Možnosti** → *Shrani postajo*. Poiščite želeni položaj postaje in pritisnite **Izberi**. Vpišite ime postaje in pritisnite **OK**.


 **Opomba:** Prazna mesta imajo privzeto frekvenco 87,5 MHz.

Uporaba menija Radio


Možnosti v seznamu postaj:

Poslušaj, Vključi zvočnik/ Izključi zvočnik, Preimenuj, Zbriši, Pomoč in Izhod.

Ko je *Radio* vključen, ga lahko izključite s pritiskom na **Izhod**.


 **Opomba:** Ko je zvočnik vključen, so slušalke izključene.

Med poslušanjem radia lahko kličete in sprejemate klice. Med klicem se radio začasno utiša. Ko klic končate, se radio samodejno nadaljuje.



 **Opomba:** Uporaba menija *Radio* obremenjuje baterijo, kar pomeni, da se bo zaradi tega skrajšal čas delovanja igralne naprave.

Če imate že shranjene postaje, jih lahko izbirate z možnostjo **Možnosti** → *Kanali*, da izberete želeni kanal. Položaj postaje je lahko od 1 do 9 in ga izberete z ustreznimi tipki. Položaje postaj od 10 do 20 lahko izberete s hitrim




zaporednim pritiskom dveh tipk, na primer $1 + 0 = 10$, $1 + 5 = 15$ in $2 + 0 = 20$.


 **Opomba:** Če se slušalke izklučijo, se bo *Radio* po 5 minutah samodejno izklučil.

Snemanje radia

Trenutno radijsko postajo posnamete tako, da s pritiskom na  označite gumb za snemanje in nato pritisnete , da se snemanje začne.

Vnesite ime skladbe in pritisnite **OK**.

 **Opomba:** Med snemanjem se gumb za snemanje  spremeni v gumb za ustavitev snemanja .

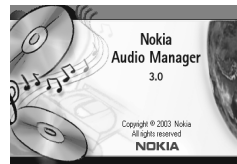
 **Nasvet** Uporabite lahko tudi **Ustavi**.


Med snemanjem radia lahko kličete in sprejemate klice. Radio se sicer utiša, vendar v ozadju snemanje kljub temu poteka. Ko klic končate, se radio samodejno nadaljuje. Svoje posnetke lahko predvajate s predvajalnikom glasbe.




Nokia Audio Manager

Nokia Audio Manager omogoča izbiranje digitalnih skladb na PC-ju in njihov prenos na pomnilniško kartico vaše igralne naprave Nokia N-Gage. S programsko opremo Nokia Audio Manager lahko ustvarjate tudi sezname za predvajanje M3U, ki kažejo na skladbe MP3 ali skladbe, posnete s CD-jev. Za dostop PC-ja do pomnilniške kartice v igralni napravi morate svojo igralno napravo povezati s PC-jem prek priloženega Mini-B USB kabla. Glejte 'Priključevanje in uporaba priloženih kablov', stran 15. Vsebina pomnilniške kartice v igralni napravi je potem vidna v območju Mobile Device (Mobilna naprava) okna *Music Studio* (Glasbeni studio) v programskem paketu Nokia Audio Manager. Glasbene skladbe na seznamih predvajanja lahko na primer prenesete s CD-jev.



 **Opomba:** Ko uporabljate programsko opremo Nokia Audio Manager, morate igralno napravo le priključiti na PC s priloženim Mini-B USB kablom (glejte 'Priključevanje in uporaba priloženih kablov', stran 15), vse drugo opravite s PC-jem.


 **Opomba:** Te funkcije ne uporabljajte v nezakonite namene. Glasba ima lahko zaščitene avtorske pravice. Snemanje takšnih skladb je dovoljeno le za osebno uporabo. Kopiranje takšnih skladb za prodajo ali distribucijo je nelegalno.



Nasvet Aplikacijo najdete na CD-ju v prodajnem paketu.

Sistemske zahteve

Za namestitve in uporabo programskega paketa Nokia Audio Manager potrebujete naslednje:

- Intel združljiv PC, ki deluje z operacijskim sistemom Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 ali Windows XP,
-  **Opomba:** Programske opreme ni mogoče uporabljati na PC-jih, katerih sistem je bil posodobljen z operacijskega sistema Windows 95 ali 3.1 na Windows 98.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Priporočamo Pentium 300 MHz),
- najmanj 35 MB prostega diska,
- najmanj 48 MB pomnilnika, za Windows 2000 priporočamo vsaj 64 MB,
- zaslon z 800 x 600 pikami in več kot 65536 barvami, nastavitve High Colour,
- pogon CD ROM standard SCSI/ANSI X3T10-1048D. Standard ATAPI/SFF-8020i.

Nameščanje programske opreme



Opomba: Kabla USB ne priključujte na PC, dokler nanj ne namestite programske opreme Nokia Audio Manager s CD-ja v prodajnem paketu igralne naprave Nokia N-Gage.

- 1 Zaženite Windows.

- 2 Vstavite CD iz prodajnega paketa v pogon CD-ROM na PC-ju.
- 3 Odpre se vmesnik CD-ja. Če se ni, odprite Windows Explorer (Raziskovalec) in izberite pogon CD-ROM, v katerega ste vstavili CD. Dvokliknite ikono Nokia Audio Manager in izberite Autorun.
- 4 Sledite navodilom za namestitev, dokler uspešno ne dokončate namestitve.
- 5 Ko je namestitev programske opreme končana, se v meni Programi doda mapa Nokia Audio Manager.



Opomba: Po namestitvi programske opreme Nokia Audio Manager morate računalnik ponovno zagnati.

Shranjevanje skladb s CD-jev s programom Nokia Audio Manager

Na PC-ju odprite Nokia Audio Manager, prikaže se uvodni zaslon.

- 1 V pogon CD-ROM na PC-ju vstavite glasbeni CD in kliknite na ikono *CD Player* (Predvajalnik CD-jev). Izpisati bi se morale vse informacije o CD-ju.
- 2 Če želite shraniti skladbe, jih izberite in kliknite gumb *Save tracks* (Shrani skladbe).




Opomba: Med shranjevanjem CD-ja ne odstranjujte. Vrstica za stanje bo izpisala pričakovani čas do zaključka snemanja skladb.

- 3 Če želite shranjene skladbe prenesti v *Music Studio* (Glasbeni studio), kliknite gumb *+ Add* (Dodaj), izberite zeleno skladbo in kliknite Open (Odpri).

Zdaj lahko vse skladbe prenesete v *Music Studio* (Glasbeni studio) na svojo igralno napravo **N-Gage**.

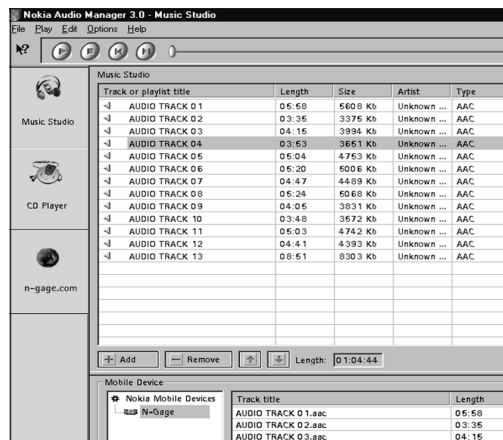
Prenašanje skladb na napravo

- 1 V *Music Studio* (Glasbeni studio) programskega paketa Nokia Audio Manager shranite skladbe in sezname za predvajanje, glejte prejšnji razdelek ali pomoč programa Nokia Audio Manager.

 **Opomba:** Preverite, ali sta PC in igralna naprava povezana s priloženim kablom USB. Glejte 'Priključevanje in uporaba priloženih kablov', stran 15.

- 2 Na PC-ju odprite Nokia Audio Manager, prikaže se uvodni zaslon.
- 3 Kliknite ikono na področju mobilne naprave v oknu *Music Studio* (Glasbeni studio).
- 4 Izberite skladbe in sezname predvajanja, ki jih želite prenesti na pomnilniško kartico svoje igralne naprave:

želene skladbe in sezname predvajanja označite s klikanjem.



- 5 Kliknite *Transfer to device* (Prenesi na napravo).

Če ste izbrali več glasbe, kot jo je mogoče shraniti na pomnilniško kartico, se izpiše obvestilo o napaki. Odstranite nekaj izbranih skladb, da bo prostora dovolj.

Prenašanje s programom Windows Explorer (Raziskovalec)

Za prenos skladb MP3 ali .AAC na pomnilniško kartico igralne naprave lahko uporabite program Windows Explorer (Raziskovalec).



Opomba: Preverite, ali sta PC in igralna naprava povezana s priloženim kablom USB. Glejte 'Priključevanje in uporaba priloženih kablov', stran 15.

- 1 Odprite Windows Explorer (Raziskovalec) in prikažite diske PC-ja. Eden od diskov bi moral prikazovati igralno napravo **N-Gage** (lokalni disk). Kliknite nanj, da se prikaže vsebina pomnilniške kartice.
- 2 Odprite še eno okno Windows Explorerja (Raziskovalca) in prikažite vsebino tiste mape v PC-ju, iz katere želite prenesti datoteke MP3 in .AAC.
- 3 Na združljivem PC-ju izberite skladbe, ki jih želite prenesti na igralno napravo, in jih povlecite v prvo okno. Skladbe se prenesejo v igralno napravo in jih lahko predvajate v meniju *Predvaj.glasbe*. Pred prenašanjem datotek preverite njihovo velikost. Za vsak MB traja prenos okoli 10 sekund. Prenosa ne prekinite in ne odstranite kabla, dokler se proces ne konča.



POMEMBNO! Windows Explorer (Raziskovalec) lahko označi konec prenosa, ko se datoteke še prenašajo. Za vsak MB zato počakajte 10 sekund. Če prenos prekinete prej, se datoteke ne bodo prenesele.



Opomba: Datoteke, ki ste jih prenesli z Raziskovalcem (Windows Explorer), niso vidne v oknu Mobile Device programa Nokia Audio Manager.

Če ste izbrali več glasbe, kot jo je mogoče shraniti na pomnilniško kartico, se izpiše obvestilo o napaki. Odstranite nekaj skladb in poskusite znova.

Okno n-gage.com

Nokia Audio Manager vsebuje okno, ki omogoča dostop do interneta. Privzeta domača stran za ta brskalnik je n-gage.com. Izberete lahko katerikoli naslov URL. Če hočete preiskati internet, izberite za domačo stran iskalnik. Skladbe z interneta morate pred dodajanjem v okno *Music Studio* (Glasbeni studio) naložiti na PC.

Druge funkcije

Podprte vrste glasbenih datotek

Nokia Audio Manager podpira skladbe v zapisu MP3 in sezname za predvajanje v zapisu M3U. Sezname za predvajanje lahko izdelate v *Music Studio* (Glasbeni studio). Ko izberete seznam za predvajanje, ki ga želite prenesti na pomnilniško kartico igralne naprave, se prenesejo le skladbe s seznamom za predvajanje. Skladbe, posnete s *Cd Player*, imajo končnico .AAC. Te datoteke lahko predvajate na PC-ju s programom Nokia Audio Manager ali jih prenesete na pomnilniško kartico igralne naprave.

Polja za informacije v skladbah na združljivem PC-ju





Ko so skladbe ali sezname predvajanja prikazani v *Music Studio* (Glasbeni studio), lahko urejate informacije o skladbi in izvajalcu. Več podrobnosti najdete v pomoči programa Nokia Audio Manager.



5. Nastavitve

➡ Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Nastavitve**.


Spreminjanje splošnih nastavitev

- 1 Poiščite skupino nastavitev in jo odprite s pritiskom na .
- 2 Poiščite želeno nastavev in pritisnite , da
 - preklopite med dvema možnostma (**Vključeno**/**Izključeno**).
 - odprete seznam možnosti ali urejevalnik.
 - odprete drsnik. Vrednost drsnika lahko spreminjate s pritiskom na  ali .




Nastavitve naprave






Splošno



- **Jezik naprave** – Tu lahko spremenite jezik obvestil na zaslonu igralne naprave. Ta nastavev vpliva tudi na zapis datuma in časa ter na ločila, ki se uporabljajo, na primer med preračunavanjem. Če izberete *Samodejno*, igralna naprava izbere jezik skladno z informacijami na kartici SIM. Ko spremenite jezik obvestil na zaslonu, morate igralno napravo ponovno zagnati.
-  ➡ **Opomba:** Spreminjanje nastavitev *Jezik naprave* in *Jezik pisanja* vpliva na vse aplikacije v igralni


napravi in ostane izbrano, dokler teh nastavitev vnovič ne spremenite.


- **Jezik pisanja** – Tu lahko trajno spremenite jezik pisanja za vašo igralno napravo. Spreminjanje jezika vpliva na
 - črke, ki so na voljo na tipkah ( – ),
 - slovar za pisanje in
 - posebne znake, ki so na voljo na tipkah  in


.

 **Primer:** Uporabljate igralno napravo, na kateri so obvestila na zaslonu v slovenskem jeziku, sporočila pa želite pisati v francoščini. Ko spremenite jezik, slovar išče francoske besede, na tipkah  in  pa so vam na voljo najpogostejša francoska ločila.

 **Nasvet** To nastavitev lahko spremenite tudi v nekaterih urejevalnikih. Pritisnite  in izberite *Jezik pisanja*.

- **Slovar** – Tu lahko slovar nastavite na *Vključeno* ali *Izključeno* za vse urejevalnike v igralni napravi. To nastavitev lahko spremenite tudi v urejevalnikih. Pritisnite  in izberite *Slovar* → *Vključi slovar* ali *Izključeno*.



 ➡ **Opomba:** Pisanje s slovarjem ni na voljo za vse jezike.

- *Pozdravili logo* – Pritisnite , da odprete nastavitve. Ob vsakem vklopu igralne naprave se na kratko prikaže pozdrav ali logo. Izberite *Privzeto*, če želite uporabiti privzeto sliko. Izberite *Besedilo*, da napišete pozdravno sporočilo (največ 50 črk). Izberite *Podoba*, da izberete fotografijo ali sličico iz mape **Podobe**.
- *Tov. nastavitve napr.* – Nekatere nastavitve lahko nastavite na tovarniške vrednosti. Za uporabo te funkcije potrebujete zaščitno kodo. Glejte stran 47. Po ponastavitvi nastavitve utegne zagon igralne naprave trajati dlje.



Opomba: Vsi dokumenti in datoteke ostanejo nespremenjeni.

Pripravljenost

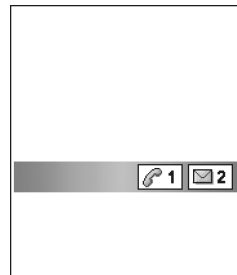
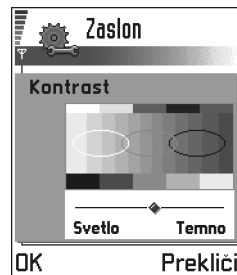
- *Ozadje* – V pripravljenosti lahko izberete katerokoli podobo za ozadje. Izberite *Da*, da izberete podobo v aplikaciji **Podobe**.
- *Leva izbirna tipka* in *Desna izbirna tipka* – Tu lahko spremenite bližnjice za izbirni tipki  in  v pripravljenosti. Poleg aplikacij lahko izberete tudi bližnjico do funkcije, na primer, *Novo sporočilo*.



Opomba: Bližnjica ne more kazati na aplikacijo, ki ste jo namestili sami.

Zaslon

- *Kontrast* – Tu lahko spremenite kontrast zaslona.
- *Barvna paleta* – Tu spremenite barvno paletu, ki je uporabljena na zaslonu.
- *Čas do vklopa ohran.* – Ohranjevalnik zaslona se vključi, ko mine čas, ki ga nastavite s to nastavitvijo. Ko je ohranjevalnik zaslona aktiven, se zaslon zbríše, vidna je samo vrstica ohranjevalnika zaslona.
 - Če želite ohranjevalnik zaslona izključiti, pritisnite katerokoli tipko.
- *Ohranjevalnik zasl.* – Izberite, kaj bo vidno na vrstici ohranjevalnika zaslona: čas in datum ali besedilo, ki ga lahko napišete sami. Položaj in barva ozadja ohranjevalnika zaslona se vsako minuto spremenita. Če prejmete sporočilo ali ne odgovorite na klic, se to izpiše na ohranjevalniku zaslona.



Klicne nastavitve



Opomba: Če želite spremeniti nastavitve za preusmeritve, pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Preusmeritve**. Glejte 'Nastavitve za preusmeritve klicev', stran 20.




Pošiljanje lastne ID

- Ta storitev omrežja vam omogoča, da svojo številko klicani osebi prikažete (*Da*) ali skrijete (*Ne*). Izberete lahko tudi privzeto nastavitve, za katero ste dogovorjeni z operaterjem ali ponudnikom storitev (*Privzeto*).

Čakajoči klic: (storitev omrežja)

- Omrežje vas bo opozorilo na novi klic med že vzpostavljenim klicem. Izberite: *Vključi*, da zahtevate vklop storitve Čakajoči klic, *Prekliči*, da zahtevate izklop storitve Čakajoči klic, ali *Preveri stanje*, da preverite, ali je funkcija vključena.



Samod. ponov. klic

- Če je ta funkcija vključena, bo igralna naprava po neuspešnem klicu poskusila vzpostaviti zvezo še največ desetkrat. Samodejno ponovno klicanje ustavite s pritiskom na .




Povzetek po klicu

- To nastavitve vključite, če želite, da igralna naprava na kratko prikaže trajanje in stroške za zadnji klic. Če želite videti prikaz stroškov, mora biti za vašo kartico SIM vključena nastavitve *Omrežje stroškov*. Glejte stran 23.

Hitro klicanje

- Izberite *Vključeno*, da lahko številke, določene tipkam za hitro klicanje (od  do ), pokličete z daljšim pritiskom na ustrezno tipko. Glejte tudi 'Določanje tipk za hitro klicanje', stran 56.

Odg. s katerok. tipko

- Izberite *Vključeno*, potem lahko klic sprejmete s kratkim pritiskom na katerokoli tipko, razen na tipke ,  in .

Uporabljena linija (storitev omrežja)


- Ta nastavitve je na voljo le, če kartica SIM podpira dve naročniški številki in s tem dve liniji. Izberite, katero linijo (*Linija 1* ali *Linija 2*) želite uporabljati za klicanje in pošiljanje sporočil. Ne glede na izbrano linijo lahko sprejemate klice z obeh linij.



Opomba: Če izberete *Linija 2* in niste naročeni na to storitev omrežja, ne boste mogli klicati.

Če želite preprečiti menjavo linije, izberite *Menjava linije* → *Onemogoči*, če to podpira vaša kartica SIM. To nastavitve lahko spremenite le, če poznate kodo PIN2.



Nasvet: V pripravljenosti lahko zamenjate linijo tako, da za dalj časa pritisnete .

Nastavitve povezave






Splošne informacije o podatkovnih povezavah in dostopnih točkah



Glosar: Dostopna točka je točka, kjer se vaša igralna naprava poveže z internetom prek podatkovnega klica ali paketne povezave. Dostopno točko vam priskrbi ponudnik internetnih storitev (ISP), ponudnik storitev za mobilne naprave ali omrežni operater.

Če želite določiti nastavitve za dostopne točke, pojdite v **Nastavitve** → *Povezava* → *Dostopne točke*.

Za povezavo z dostopno točko potrebujete podatkovno povezavo. Vaša igralna naprava podpira tri vrste podatkovnih povezav:

- podatkovni klic GSM ()
- hiter podatkovni klic GSM () in
- paketno podatkovno povezavo (GPRS) ()

Določite lahko tri različne vrste dostopnih točk: dostopno točko MMS, dostopno točko brskalnika in internetno dostopno točko (IAP). Pri svojem ponudniku storitev vprašajte, kakšno dostopno točko potrebujete za zeleno storitev. Nastavitve za dostopno točko morate določiti, če, na primer, želite,

- pošiljati in sprejemati večpredstavnostna sporočila,

- pošiljati in sprejemati e-pošto,
- pregledovati spletne strani,
- nalagati aplikacije Java™,
- pošiljati Podobe ali
- uporabljati igralno napravo kot modem.

Glejte tudi '[Znaki za podatkovno povezavo](#)', stran 10.

Podatkovni klici GSM

Podatkovni klic GSM omogoča hitrosti prenosa do 14.4 kb/s. Več informacij o dosegljivosti in naročnini na podatkovne storitve dobite pri omrežnem operaterju ali ponudniku storitev.

Nujne nastavitve za izvedbo podatkovnega klica

- Če želite shraniti najnujnejše nastavitve za podatkovne klice GSM, pojdite v *Nastavitve* → *Povezava* → *Dostopne točke* in izberite **Možnosti** → *Nova dostop. točka*. Izpolnite naslednje: *Podatkovni nosilec: Podatki GSM, Št. omrežja na klic, Način seje: Stalno, Vrsta podatk. klica: Analogno in Največ. hitrost pren.: Samodejno*.

HSCSD (High Speed Circuit Switched Data – hitri komutirani prenos podatkov)



Glosar: Podatkovni klic GSM omogoča hitrosti prenosa do 43,2 kb/s.

Več informacij o dosegljivosti in naročnini na hitre podatkovne storitve dobite pri omrežnem operaterju ali ponudniku storitev.



Opomba: Pošiljanje podatkov v načinu HSCSD prazni baterijo hitreje kot običajni govorni ali

podatkovni klici, saj igralna naprava pošilja podatke hitreje.

Paketni prenos podatkov (General Packet Radio Service (GPRS) – splošna paketna radijska storitev)



Glosar: Paketni prenos podatkov (GPRS) deluje tako, da se podatki v omrežju prenašajo v kratkih paketih.

Nujne nastavitve za izvedbo paketne povezave

- Naročite se na storitev GPRS. Več informacij o dosegljivosti in naročnini na storitev GPRS dobite pri omrežnem operaterju ali ponudniku storitev.
- Pojdite v **Nastavitve** → **Povezava** → **Dostopne točke** in izberite **Možnosti** → **Nova dostop. točka**. Izpolnite naslednje: *Podatkovni nosilec: GPRS* in *Ime dostopne točke*: vpišite ime, ki ga dobite pri ponudniku storitev. Za nadaljnje informacije glejte '[Ustvarjanje dostopne točke](#)' na strani 43.

Cena za GPRS in aplikacije

Plačevati morate za aktivno povezavo GPRS in za aplikacije, povezane prek GPRS, na primer za storitve ter za pošiljanje in prejemanje podatkov ali sporočil SMS. Več informacij o plačevanju storitve dobite pri omrežnem operaterju ali ponudniku storitev. Glejte tudi '[Merilnik prenesenih paketnih podatkov in merilnik trajanja povezave](#)', stran 24.

Ustvarjanje dostopne točke

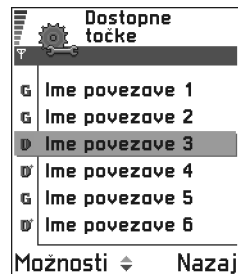
Možnosti v seznamu Dostopne točke: *Uredi, Nova dostop. točka, Zbriši, Pomoč* in *Izhod*.

V igralni napravi so nastavitve za dostopno točko morda že shranjene. Nastavitve za dostopno točko lahko dobite tudi od ponudnika storitve. Glejte '[Sprejemanje pametnih sporočil](#)', stran 78.


Če v meniju *Dostopne točke* še ni shranjenih dostopnih točk, bo naprava zahtevala, da ustvarite novo.

Če dostopne točke že obstajajo, ustvarite novo tako, da izberete **Možnosti** → **Nova dostop. točka** in izberete:

- Privzete vrednosti*, če želite ustvariti privzete vrednosti. Nastavite zelene nastavitve in pritisnite **Nazaj**, da se shranijo.
- Obstoječe nastavitve*, če želite uporabiti obstoječe nastavitve kot osnovo za nastavitve nove dostopne točke. Odpre se seznam obstoječih dostopnih točk. Izberite eno od njih in pritisnite **OK**. Odprejo se nastavitve za dostopno točko, nekatera polja so že izpolnjena.



Urejanje dostopne točke

Ko odprete Dostopne točke, se odpre seznam dostopnih točk, ki so že na voljo. Poiščite zeleno dostopno točko in pritisnite .


Brisanje dostopne točke


Na seznamu dostopnih točk poiščite zeleno dostopno točko in izberite **Možnosti** → *Zbriši*.

Dostopne točke

Možnosti med urejanjem nastavitev za dostopne točke: *Spremeni*, *Dodatne nastavitve*, *Pomoč* in *Izhod*.


Tu so na voljo kratka pojasnila za posamezne nastavitve, ki so potrebne za različne podatkovne povezave in dostopne točke.


 **Opomba:** Nastavitve začnite izpolnjevati od vrha navzdol. Na voljo so namreč le nekatera polja, pač glede na to, katero vrsto podatkovne povezave (*Podatkovni nosilec*) ste izbrali, oziroma ali morate vpisati *Naslov IP za prehod*.

 **Opomba:** Natančno upoštevajte navodila, ki ste jih dobili od ponudnika storitev.


- *Ime povezave* – Vpišite ime za povezavo.
- *Podatkovni nosilec* – Na voljo so možnosti *Podatki GSM*, *Hitri podatki GSM* in *GPRS*. Glede na izbrano vrsto povezave so na voljo različne nastavitve. Obvezno morate izpolniti vsa polja, označena z **Mora biti določ.**

ali rdečo zvezdico. Druga polja lahko pustite prazna, razen če vam je ponudnik storitev naročil drugače.


 **Opomba:** Podatkovno povezavo lahko uporabljate le, če jo podpira vaš ponudnik omrežnih storitev in če je vključena na vaši kartici SIM.

- *Ime dostopne točke* (samo za paketne podatke) – Ime dostopne točke je potrebno za vzpostavitev povezave z omrežjem GPRS. Ime dostopne točke dobite pri vašem omrežnem operaterju ali ponudniku storitev.
- *Št. omrežja na klic* (samo za GSM in HSCSD) – Modemska telefonska številka dostopne točke.
- *Uporabniško ime* – Vpišite uporabniško ime, če ga vaš ponudnik storitev zahteva. Običajno je uporabniško ime potrebno za povezavo, dobite pa ga pri ponudniku storitev. Za uporabniško ime je običajno pomembno, ali je izpisano z malimi ali velikimi črkami.
- *Zahtevaj geslo* – Če morate ob vsakem dostopu vpisati novo geslo ali če gesla ne želite shraniti na igralno napravo, izberite *Da*.
- *Geslo* – Za podatkovno povezavo je morda potrebno geslo, ki ga dobite pri ponudniku storitev. Za geslo je pogosto pomembno, ali je izpisano z malimi ali velikimi črkami. Med pisanjem gesla se znaki na kratko izpišejo, potem pa jih zamenjajo zvezdice (*). Številke najpreprosteje vpišete tako, da pritisnete  in izberete *Vstavi številko*, potem pa nadaljujete z vpisovanjem črk.
- *Preverjanje* – *Normalno* / *Zaščiteno*.
- *Naslov IP za prehod* – Naslov IP za zahtevani prehod.
- *Domača stran* – Glede na nastavitve napišite



- naslov storitve ali
- naslov centra za večpredstavnostna sporočila.
- **Zaščita povezave** – Tu lahko izberete, ali želite za povezavo uporabiti zaščito po protokolu TLS. Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili pri ponudniku storitev.
- **Način seje** – *Stalno / Začasno*.
- **Vrsta podatkovnega klica** (samo za GSM in HSCSD) – *Analogno, ISDN v.110 ali ISDN v.120* določa, ali igralna naprava uporablja analogno ali digitalno povezavo. Ta nastavek je odvisna od operaterja omrežja GSM in ponudnika internetnih storitev, saj nekatera omrežja GSM ne podpirajo nekaterih vrst povezav ISDN. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika internetnih storitev. Če so na voljo povezave ISDN, boste z njimi vzpostavili povezavo hitreje kot z analognimi.

 **Glosar: Povezave** ISDN so način za vzpostavitev podatkovnega klica med igralno napravo in dostopno točko. Povezave ISDN so v celoti digitalne, zato ponujajo hitrejšo povezovanje in hitrejši prenos kot analogne. Povezavo ISDN lahko uporabljate le, če jo podpirata ponudnik internetne storitve in operater omrežja.

- **Največ hitrost prenosa** (samo za GSM in HSCSD) – Na voljo so možnosti *Samodejno / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, odvisno od nastavitve *Način seje* in *Vrsta podatkovnega klica*. Ta možnost vam omogoča, da omejite največjo hitrost povezave, ko uporabljate hiter prenos podatkov. Hitrejši prenos je pri nekaterih operaterjih dražji.

 **Opomba:** Zgornje hitrosti pomenijo največjo hitrost, s katero lahko deluje vaša povezava. Med delovanjem je lahko hitrost prenosa manjša, kar je odvisno od pogojev v omrežju.



Nasvet Med pisanjem vam je s pritiskom na  na voljo seznam posebnih znakov. Za presledek pritisnite .



Nasvet Glejte tudi 'Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila' na strani 74, 'Potrebne nastavitve za e-pošto' na strani 76 in 'Priprava igralne naprave na storitve brskalnika' na strani 103.

Možnosti → Dodatne nastavitve

- **Naslov IP za napravo** – IP naslov vaše igralne naprave.
- **Prim. domenski strežnik** – Naslov IP za primarni imenski strežnik.



Glosar: DNS – Domain Name Service (storitev za imena domen). Internetna storitev, ki prevaja imena domen, kot je **www.nokia.com**, v naslove IP, kot je **192.100.124.195**.

- **Sek. domenski strežnik** – Naslov IP za sekundarni imenski strežnik.



Opomba: Če morate vpisati *Naslov IP za napravo*, *Primarni strežnik DNS* ali *Sek. domenski strežnik*, se obrnite na ponudnika internetnih storitev, ki vam bo te naslove priskrbel.

Naslednje nastavitve so na voljo, če izberete za vrsto povezave podatkovni klic in HSCSD:

- *Uporabi povratni klic* – Ta možnost omogoča, da vas strežnik pokliče nazaj. Za naročnino na to storitev se obrnite na ponudnika storitev.
- *Vrsta povratnega kl.* – Na voljo so možnosti *Uporabi št. strež./Uporabi drugo št.* Za pravo nastavitve vprašajte ponudnika storitev, saj je odvisna od njegove konfiguracije.
- *Štev. za povratni klic* – Vpišite podatkovno številko za vašo igralno napravo, na katero naj strežnik pokliče. Običajno je to številka za podatkovne klice za vašo igralno napravo.
- *Upor. stiskanje PPP* – Če je ta možnost nastavljena na *Da*, bo prenos podatkov hitrejši, če to omogoča oddaljeni strežnik PPP. Če imate težave z vzpostavljanjem povezave, poskusite nastaviti to nastavitve na *Ne*. Obrnite se na ponudnika storitev.



Glosar: PPP (Point-to-Point Protocol – protokol točka-točka) – pogosto uporabljen programski omrežni protokol, ki omogoča, da katerikoli računalnik z modемом in telefonsko linijo priključite v internet.

- *Upor. prijavi skript* – Na voljo so možnosti *Da / Ne*.
- *Prijavi skript* – Vpišite prijavi skript.
- *Inicijalizacija modema* (niz za inicializacijo modema) – Nadzoruje vašo igralno napravo z ukazi AT. Če je to potrebno, vpišite niz, ki vam ga priskrbi ponudnik omrežnih storitev GSM ali ponudnik internetnih storitev.

GPRS



Pojdite v **Nastavitve** → *Povezava* → *GPRS*.

Nastavitve GPRS vplivajo na vse dostopne točke, ki uporabljajo paketno podatkovno povezavo.

Povezava GPRS – Če izberete *Koje na voljo* in omrežje podpira paketni prenos podatkov, se igralna naprava prijavi v omrežje GPRS, prek GPRS pa bo potekalo tudi pošiljanje sporočil. Poleg tega je hitrejša tudi vzpostavitev podatkovne povezave, na primer za pošiljanje in sprejemanje e-pošte. Če izberete *Po potrebi*, bo igralna naprava podatkovno povezavo vzpostavila le, če vključite aplikacijo ali postopek, ki jo zahteva.

Dostopna točka – Ime dostopne točke potrebujete, kadar želite svojo igralno napravo uporabljati kot modem za paketni prenos podatkov v računalnik. Za več informacij o modemske povezavah glejte stran 120.



Opomba: Če omrežje GPRS ni v dosegu, ko je izbrana nastavitve *Koje na voljo*, bo igralna naprava občasno poskusila vzpostaviti povezavo GPRS.

Podatkovni klic



Pojdite v **Nastavitve** → *Povezava* → *Podatkovni klic*.

Nastavitve za podatkovni klic vplivajo na vse dostopne točke, ki uporabljajo podatkovni in hitri podatkovni klic.

Trajanje povezave – Če je povezava neaktivna, se prekine po tukaj določenem času. Na voljo so možnosti *Določeno*, ki vam dovoljuje, da sami nastavite čas in *Neomejeno*.

Datum in čas



- Nastavitve za datum in čas vam omogočajo, da določite točno uro in datum na vaši igralni napravi, določate pa lahko tudi zapis in ločila zanju. Izberite *Vrsta ure* → *Analogna* ali *Digitalna*, da spremenite vrsto ure, ki se prikaže v pripravljenosti. Izberite *Samod. posod. časa*, če želite, da vam omrežje samodejno posodablja uro, datum in časovni pas (storitev omrežja).



Opomba: Nastavitev *Samod. posod. časa* začne delovati šele po ponovnem vklopu igralne naprave.



Nasvet Glejte tudi Nastavitve jezika na strani [39](#).

Zaščita



Naprava in SIM

Razlage za različne zaščitne kode, ki jih lahko uporabljate:

- Koda PIN (4 do 8 mest)** – Koda PIN (Personal Identification Number – osebna identifikacijska številka) ščiti vašo kartico SIM pred nepooblaščenno uporabo. Kodo PIN običajno dobite s kartico SIM. Če trikrat zaporedoma vpišete napačno kodo PIN, se ta blokira. Če se koda PIN blokira, jo morate pred vnovično

uporabo kartice SIM deblokirati. Glejte informacije o kodi PUK.

- Koda PIN2 (4 do 8 mest)** – Koda PIN2, ki je priložena nekaterim karticam SIM, je potrebna za dostop do nekaterih funkcij, kot so števcji stroškov.
- Koda za zaklepanje (5 mest)** – Kodo za zaklepanje potrebujete za zaklepanje tipkovnice in igralne naprave, da preprečite nepooblaščenno uporabo.



Opomba: Koda za zaklepanje je tovarniško nastavljena na **12345**. Če želite preprečiti nepooblaščenno uporabo igralne naprave, spremenite kodo za zaklepanje. Novo kodo hranite na skrivnem in varnem mestu, proč od igralne naprave.

- Kodi PUK in PUK2 (8 mest)** – Kodo PUK (Personal Unblocking Key – osebni ključ za deblokiranje) potrebujete za deblokiranje blokirane kode PIN. Kodo PUK2 potrebujete za deblokiranje blokirane kode PIN2. Kodi običajno dobite s kartico SIM. Če ju niste, se obrnite na svojega ponudnika storitev.

Spremenite lahko naslednje kode za dostop: kodo za zaklepanje, kodo PIN in kodo PIN2. Te kode lahko vključujejo le številke od **0** do **9**.



Opomba: Izogibajte se uporabi kod za dostop, ki bi bile podobne številkam za klic v silo, kot je 112, da preprečite nehoteno klicanje na številke za klice v silo.

Zahteva po kodi PIN – Če je vključena zahteva po kodi PIN, bo igralna naprava ob vsakem vklopu zahtevala, da jo

vpišete. Nekatere kartice SIM ne dovolijo izklopa zahteve po kodi PIN.

Koda PIN / Koda PIN2 / Koda za zaklepanje – Če želite spremeniti kodo, odprite eno od teh možnosti.



Nasvet Za ročno zaklepanje igralne naprave pritisnite . Odpre se seznam ukazov. Izberite *Zakleni napravo*.

Zakasn. samod. zakl. – Tu lahko določite čas, po katerem se igralna naprava samodejno zaklene, tako da jo lahko odklenete le s kodo za odklepanje. Vpišite čas v minutah ali izberite *Brez*, da samodejno zaklepanje izključite.

- Če želite igralno napravo odkleniti, vpišite kodo za zaklepanje.



Opomba: Ko je igralna naprava zaklenjena, lahko kličete le še na številko za klice v sili, ki je programirana v igralno napravo (npr. 112 ali druga uradna številka za klic v sili).

Zakleni ob zam. SIM – Izberite *Da*, če želite, da igralna naprava zahteva kodo za zaklepanje, ko v igralno napravo vstavite novo, neznano kartico SIM. Igralna naprava vzdržuje seznam kartic SIM, ki so preverjene.

➡ Če želite prikazati seznam Omejeno klicanje, pojdite v *Meni* → *Orodja* → *Omejeno klicanje*.

Možnosti v seznamu Omejeno klicanje: *Odpri*, *Pokliči*, *Nova vizitka*, *Uredi*, *Zbriši*, *Dodaj v Imenik*, *Dodaj iz Imenika*, *Pomoč* in *Izhod*.

Omejeno klicanje – Odhodne klice lahko omejite na določene telefonske številke, če to dovoli vaša kartica SIM. Za to funkcijo potrebujete kodo PIN2. Ko je ta funkcija vključena, lahko kličete le na številke, ki so na seznamu za omejeno klicanje ali se začnejo z istimi številkami kot številka, ki je shranjena na tem seznamu.



Opomba: Kadar je nastavljeno omejeno klicanje, morda lahko kličete določene številke za klic v sili v nekaterih omrežjih (npr. 112 ali druga uradna številka za klic v sili).

- Če želite na seznam za omejeno klicanje dodati nove številke, izberite **Možnosti** → *Nova vizitka* ali *Dodaj iz imenika*.


Zaprta skupina upor. – Ta storitev omrežja določi skupino oseb, ki jih lahko kličete in od katerih lahko sprejemate klice. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev ali omrežnega operaterja. Izberite: *Privzeto*, da vključite privzeto skupino, za katero ste domenjani z operaterjem omrežja, *Vključena*, če želite vključiti drugo skupino (poznati morate številko skupine), ali *Izključena*.





Opomba: Kadar so klici omejeni na zaprto uporabniško skupino, morda lahko kličete določene številke za klic v sili v nekaterih omrežjih (npr. 112 ali druga uradna številka za klic v sili).

Potrjevanje stor. SIM (storitev omrežja) – Igralno napravo lahko nastavite tako, da med uporabo storitev kartice SIM izpisuje potrditvena obvestila.

Delo s potrditvami

V glavnem pogledu aplikacije Delo s potrditvami lahko pregledate seznam potrditev, ki so shranjene v igralni napravi. Če je na voljo, lahko odprete seznam potrditev s tipko .

 **Glosar:** Potrditve uporabljajo nekatere storitve brskalnika, na primer storitve za bančništvo, za preverjanje podpisov, potrditev strežnikov ali drugih potrditev.


 **Glosar:** Uporabniške potrditve izdajajo izdajatelji potrditev.


Možnosti v glavnem pogledu

Delo s potrditvami: *Podrobn. potrditve, Zbriši, Nastav. zaupanja, Označi/Opusti, Pomoč in Izhod.*

Digitalne potrditve potrebujete za:

- povezovanje z online bankami, drugimi stranmi in strežniki, ki hranijo zaupne podatke, ali
- zmanjšanje tveganja zaradi virusov in druge škodljive programske opreme ter za zagotovitev tega, da nalagate in nameščate pristno programsko opremo.

 **Glosar:** Digitalne potrditve se uporabljajo za ugotavljanje in potrjevanje izvora strani brskalnika in nameščene programske opreme. Zaupate jim lahko le, če je vir potrditve pristen.

 **POMEMBNO!** Obstoj potrditve še ne zagotavlja dodatne varnosti; upravitelj potrditev mora vsebovati

pravilne, pristne ali zaupanja vredne potrditve, da je varnost zagotovljena.

Pregledovanje podrobnosti potrditve – preverjanje pristnosti


O identiteti prehoda ali strežnika ste lahko prepričani le, če sta bila preverjena podpis in veljavnost prehoda ali strežnika.

Na zaslonu igralne naprave se izpiše:

- če identiteta strežnika ali prehoda ni pristna ali
- če v igralni napravi ni shranjene potrebne potrditve.


Če želite preveriti podrobnosti potrditve, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Podrobn. potrditve*. Ko odprete podrobnosti potrditve, se samodejno preveri veljavnost potrditve, potem pa se izpiše eno od teh obvestil:

- *Potrditvi ne zaupate* – Za potrditev še niste izbrali aplikacije. Za več informacij glejte naslednji razdelek: *'Spreminjanje nastavitve zaupanja za potrditev'*.
- *Potrditev potekla* – Za izbrano potrditev je potekla veljavnost.
- *Potrditev še ni veljavna* – Izbrana potrditev še ni veljavna.
- *Potrditev poškodovana* – Potrditev je neuporabna. Obrnite se na izdajatelja potrditve.

 **POMEMBNO!** Potrditve imajo omejeno življenjsko dobo. Če se izpiše obvestilo *Potrditev potekla* ali *Potrditev še ni veljavna* kljub temu, da ste prepričani, da bi potrditev morala biti veljavna, preverite, ali sta datum in ura na igralni napravi pravilno nastavljeni.

Spreminjanje nastavitev zaupanja za potrditev

- Poiščite potrditev in izberite **Možnosti** → *Nastav. zaupanja*. Če potrditev to omogoča, se izpiše seznam aplikacij, ki jo lahko uporabljajo. Primer:
Storitve / Da – potrditev lahko uporabljate za preverjanje strani.
Nadzornik aplikacij / Da – potrditev omogoča preverjanje izvora za novo programsko opremo.
Internet / Da – potrditev lahko uporabljate za potrjevanje e-poštnih in slikovnih strežnikov.


 **POMEMBNO!** Pred spreminjanjem teh nastavitev se prepričajte, ali lastniku potrditve zares zaupate in ali mu potrditev zares pripada.


Zapore klicev (storitev omrežja)




Zapore klicanja vam omogočajo omejevanje dohodnih in odhodnih klicev. Za to funkcijo potrebujete geslo za zaporo, ki ga dobite od svojega ponudnika storitev.

- Poiščite eno od možnosti za zapore.
 - Izberite **Možnosti** → *Vključi*, da zahtevate vklop zapore, *Prekliči*, da zahtevate izklop zapore, ali *Preveri stanje*, da preverite, ali je zapora vključena.
- Izberite **Možnosti** → *Prekliči vse zapore*, da prekličete vse vključene zapore.
 - Izberite **Možnosti** → *Spr. geslo zapor*, da spremenite geslo za zapore.

 **Opomba:** Pri zapori klicev morda lahko kličete določene številke za klic v sili v nekaterih omrežjih (npr. 112 ali druga uradna številka za klic v sili).

 **Opomba:** Zapore vplivajo na vse klice, tudi podatkovne.


 **Opomba:** Preusmeritve, zapore klicev in omejeno klicanje ne more biti vključeno hkrati. Glejte ["Nastavitve za preusmeritve klicev"](#) na strani [20](#) ali 'Omejeno klicanje', stran [48](#).

Omrežje



Izbira omrežja

- Izberite *Samodejno*, če želite, da igralna naprava samodejno išče in izbira omrežja, ali:
- Izberite *Ročno*, če želite zeleno omrežje ročno izbrati iz seznama omrežij. Ko izgubite povezavo z ročno izbranim omrežjem, igralna naprava zapiska in zahteva, da izberete novega. Operater izbranega omrežja mora imeti podpisano pogodbo o gostovanju z operaterjem vašega omrežja.

 **Glosar:** Pogodba o gostovanju – Pogodba med dvema ali več operaterji, ki omogoča, da uporabniki enega operaterja uporabljajo tudi storitve drugih operaterjev.

Informacije o celici

- Izberite *Vključena*, da igralno napravo nastavite tako, da bo pokazala, kdaj je v omrežju MCN, in da bo vključila sprejem informacij o celici.

Nastavitve dodatkov



Znaki, ki se prikažejo v pripravljenosti:

- 🎧 – priključene so slušalke.
- 🔌 – priključen je komplet za uporabnike slušnih aparatov.

Poiščite mapo dodatkov in odprite nastavitve:

- Izberite *Privzeti profil*, da izberete profil, ki naj se vključi ob vsaki priključitvi izbranega dodatka na igralno napravo. Glejte 'Profili', stran 90.
- Izberite *Samodejni sprejem*, če želite, da igralna naprava po petih sekundah samodejno sprejme dohodne klice. Če je Opozarjanje na dohodni klic nastavljeno na *Kratek pisk* ali *Tiho*, samodejnega sprejema ne morete vključiti.



6. Imenik

➡ Če želite odpreti Imenik, v pripravljenosti pritisnite ali pojdite v **Meni** → **Imenik**.

V imeniku lahko shranjujete in urejate kontaktne podatke, kot so imena, številke in naslovi.

Imenik uporablja skupni pomnilnik. Glejte 'Skupni pomnilnik', stran 16.

Vizitki lahko dodate tudi osebni ton zvonjenja, glasovno oznako in sličico. Ustvarjate lahko skupine vizitk, ki vam omogočajo, da več prejemnikom hkrati pošiljate sporočila ali e-pošto.

Možnosti v mapi Imenik:

Odpri, Pokliči, Ustvari sporočilo, Nova vizitka, Uredi, Zbriši, Podvoji, Dodaj skupini, Spada v skupine, Označi/Opusti, Pošlji, Info o imeniku, Pomoč in Izhod.



Glosar: Glasovna oznaka je lahko katerakoli beseda, na primer ime. Glasovne oznake vam omogočajo preprosto klicanje, saj morate glasovno oznako le izgovoriti.



Ustvarjanje vizitk

- 1 Odprite Imenik in izberite **Možnosti** → **Nova vizitka**. Odpre se prazna vizitka.
- 2 Vpišite želena polja in pritisnite **Končano**. Vizitka se zapre in se shrani v pomnilnik naprave, vidite jo lahko v mapi Imenik.


Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom igralne naprave

- Če želite prekopirati imena in številke s kartice SIM v igralno napravo, pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Imenik SIM**. Izberite želena imena in izberite **Možnosti** → *Kopiraj v imenik*.
- Če želite kopirati številko za telefon, faks ali pager iz imenika na kartico SIM, pojdite v Imenik, odprite vizitko, poiščite številko in izberite **Možnosti** → *Kopiraj v imenik SIM*.

Urejanje vizitk

Možnosti za urejanje vizitk:

Dodaj sličico / Odstrani sličico, Dodaj podrobnost, Zbriši podrobnost, Uredi oznako, Pomoč in Izhod.

- 1 V Imeniku poiščite želeno vizitko in pritisnite , da jo odprete.
- 2 Če želite spremeniti informacije v vizitki, izberite **Možnosti** → *Uredi*.
- 3 Če želite shraniti svoje spremembe in se vrniti v pogled za vizitke, pritisnite **Končano**.



Brisanje vizitk

- V Imeniku poiščite želeno vizitko in izberite **Možnosti** → *Zbriši*.

Brisanje več vizitk hkrati

- 1 Označite zelene vizitke. Poiščite želeno vizitko in izberite **Možnosti** → *Označi*. Poleg vizitke se pojavi kljukica.
- 2 Ko označite vse zelene vizitke, izberite **Možnosti** → *Zbriši*.



Nasvet Več predmetov hkrati lahko označite tudi tako, da držite pritisnjeno tipko , medtem ko pritisnete . Glejte tudi stran 12.

Dodajanje in odstranjevanje polj v vizitki

- 1 Odprite vizitko in izberite **Možnosti** → *Uredi*.
- 2 Če želite dodati dodatno polje, izberite **Možnosti** → *Dodaj podrobnost*. Če želite zbrisati nepotrebno polje, izberite **Možnosti** → *Zbriši podrobnost*.

Če želite spremeniti ime polja v vizitki, izberite **Možnosti** → *Uredi oznako*.



Vstavljanje slike v vizitko

Vizitki lahko dodate dve različni vrsti slik. Za več informacij o slikanju in shranjevanju slik glejte 'Podobe in posnetek zaslona' na strani 58.

- Če želite vizitki dodati sličico, jo odprite, izberite **Možnosti** → *Uredi*, nato pa izberite **Možnosti** → *Dodaj sličico*. Sličica bo vidna, ko prejmete klic s številke, shranjene v vizitki.



Opomba: Ko vizitki priložite sličico, lahko izberete *Dodaj sličico*, da jo zamenjate z drugo, ali *Odstrani sličico*, da sličico odstranite iz vizitke.

- Če želite vizitki dodati sliko, odprite vizitko in pritisnite , da odprete pogled za podobo (). Če želite dodati podobo, izberite **Možnosti** → *Dodaj podoba*.




Pregledovanje vizitke

Možnosti med pregledovanjem vizitke, ko je izbrana telefonska

številka: *Pokliči, Ustvari sporočilo, Uredi, Zbriši, Privzete, Dodaj glasovno ozn. / Glasovne oznake, Določi hitro klicanje / Odstrani hitro klic, Tip zvonjenja, Kopiraj v imenik SIM, Pošlji, Pomoč in Izhod.*


Pogled na informacije v vizitki (👤) kaže vse informacije, ki jih hrani vizitka. Podoba (📷) odprite s pritiskom na 📷.

 **Opomba:** V pogledu informacij na vizitki so prikazana le polja z informacijami. Izberite **Možnosti** → *Uredi*, če želite, da se prikažejo vsa polja, ki jih lahko potem tudi uredite.

Določanje privzetih števil in naslovov

Če je v vizitki shranjenih več števil ali naslovov, lahko pospešite klicanje in pošiljanje sporočil tako, da določite nekatere številke in naslove kot privzete.

- Odprite vizitko in izberite **Možnosti** → *Privzete*. Odpre se okno, ki kaže različne možnosti.


 **Primer:** Poiščite *Telefonska številka* in pritisnite **Določi**. Prikaže se seznam telefonskih števil v izbrani vizitki. Poiščite zeleno številko in pritisnite 📞. Ko se vrnete v pogled na vizitko, je privzeta številka podčrtana.


Glasovno klicanje

Glasovno klicanje poteka tako, da izgovorite glasovno oznako, ki je dodana vizitki. Glasovno oznako lahko


sestavlja poljubna beseda ali niz besed. Pred uporabo glasovnega klicanja si zapomnite:


- Glasovne oznake niso odvisne od jezika. Odvisne so od glasu osebe, ki jih izgovarja.
- Glasovne oznake so občutljive za šume iz ozadja. Posnemite jih v tihem okolju, kjer jih tudi uporabite za klicanje.
- Zelo kratka imena ne bodo sprejeta. Uporabljajte dolga imena in se izogibajte podobnim imenom za različne številke.

 **Opomba:** Ime morate izgovoriti enako kakor ob snemanju. To je lahko zahtevno, na primer v hrupnem okolju ali v sili, zato se nikoli ne zanašajte le na glasovno klicanje.

 **Primer:** Glasovna oznaka je lahko na primer ime osebe ('Jože').

Dodajanje glasovne oznake telefonski številki

 **Opomba:** Glasovne oznake lahko dodate le številkam, shranjenim v pomnilniku igralne naprave. Glejte 'Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom igralne naprave', stran 52.

 **Opomba:** Za eno vizitko lahko shranite le eno glasovno oznako.


- 1 V Imeniku poiščite zeleno vizitko in pritisnite 📷, da jo odprete.
- 2 Poiščite številko, ki ji želite dodati glasovno oznako, in izberite **Možnosti** → *Dodaj glasovno ozn.*


- 3 Na zaslonu se izpiše obvestilo *Pritisnite Začni, počakajte na ton in govorite*. Ko snemate oznako, držite igralno napravo blizu ust. Po začetnem tonu razločno izgovorite besede, ki jih želite shraniti kot glasovno oznako.

- Pritisnite **Začni** in posnemite novo glasovno oznako. Igralna naprava zapiska, na zaslonu pa se izpiše obvestilo *Zdaj govorite*.


- 4 Po snemanju igralna naprava predvaja posneto glasovno oznako, medtem pa se na zaslonu izpiše obvestilo *Predvajam glasovno oznako*. Če posnetka ne želite shraniti, pritisnite na **Končaj**.


- 5 Po uspešnem snemanju glasovne oznake igralna naprava zapiska, na zaslonu pa se izpiše obvestilo, *Glasovna oznaka shranjena*. Poleg številke v vizitki se prikaže simbol ☎.

 **Opomba:** Igralna naprava lahko hrani 25 števil, ki so jim dodane glasovne oznake. Ko se pomnilnik napolni, zbrisate nekaj glasovnih oznak.

 **Nasvet** Če želite videti seznam glasovnih oznak, ki ste jih določili, v imeniku izberite **Možnosti** → *Info o imeniku* → *Glasovne oznake*.


Klicanje z uporabo glasovnih oznak

 **Opomba:** Glasovno oznako morate izgovoriti enako kakor ob snemanju.


- 1 V pripravljenosti za dalj časa pritisnite na . Igralna naprava zapiska, na zaslonu pa se izpiše obvestilo *Zdaj govorite*.

- 2 Ko kličete s pomočjo glasovne oznake, je vključen zvočnik. Igralno napravo držite blizu ust in jasno izgovorite glasovno oznako.

- 3 Igralna naprava predvaja originalno oznako, prikaže ime in številko, po sekundi in pol pa samodejno pokliče na prepoznano številko.

 **OPOZORILO!** Med uporabo zvočnika igralne naprave ne držite ob ušesu, saj je lahko zvok zelo glasen.

- Če igralna naprava predvaja napačno glasovno oznako ali če želite ponoviti glasovno klicanje, pritisnite **Ponovi**.

 **Opomba:** Če aplikacija, ki uporablja povezavo GPRS, pošilja ali sprejema podatke, za klic ne morete uporabiti glasovnega klicanja. Če hočete klicati z glasovno oznako, prej končajte aktivne podatkovne povezave.

Predvajanje, brisanje in spreminjanje glasovnih oznak

Če želite predvajati, zbrisati ali spremeniti glasovno oznako, odprite vizitko, poiščite številko, ki ji je dodana oznaka (označena z ☎), in izberite **Možnosti** → *Glasovne oznake* →, nato pa:

- *Predvajaj* – predvaja glasovno oznako,
- *Zbriši* – zbriše glasovno oznako, ali
- *Spremeni* – posname novo glasovno oznako. Pritisnite **Začni**, da se snemanje začne.

Določanje tipk za hitro klicanje

Hitro klicanje je najhitrejši način za klicanje najpogostejše uporabljenih števil. Številke lahko določite osmim tipkam za hitro klicanje. Tipka **1** je rezervirana za telefonski predal.

- 1 Odprite želeno vizitko in izberite **Možnosti** → *Določi hitro klicanje*. Odpre se mreža tipk za hitro klicanje, ki kaže proste številke.


- 2 Poiščite številko in pritisnite **Določi**. Ko se vrnete v pogled na vizitko, se poleg številke prikaže ikona za hitro klicanje.
 - Če želite uporabiti hitro klicanje, nastavite **Meni** → **Orodja** → **Nastavitve** → **Klicne nastavitve** → *Hitro klicanje* na *Vključeno*, pojdite v pripravljenost in držite tipko za hitro klicanje pritisnjeno toliko časa, da se klic vzpostavi.




Določanje načina zvonjenja za vizitko ali skupino

Za vsako vizitko ali skupino lahko določite tip zvonjenja. Ko vas pokliče oseba z vizitke ali iz skupine, igralna


naprava zveni na izbrani način (če je številka kličočega poslana in prepoznana).

- 1 Pritisnite , da odprete vizitko, ali odprite seznam Skupine in izberite skupino.
- 2 Izberite **Možnosti** → *Tip zvonjenja*. Odpre se seznam tipov zvonjenja.
- 3 Z nadzorno tipko poiščite želeni tip zvonjenja in pritisnite **Izberi**.
- Če želite odstraniti tip zvonjenja, na seznamu tipov zvonjenja izberite *Privzeti ton*.

 **Opomba:** Za posamezne vizitke bo igralna naprava vedno uporabila zadnji izbrani tip zvonjenja. Če najprej spremenite tip zvonjenja za skupino in potem za vizitko iz te skupine, bo uporabljen tip zvonjenja, izbran za vizitko.

Pošiljanje vizitk

- 1 V imeniku poiščite želeno vizitko.
- 2 Izberite **Možnosti** → *Pošlji* in izberite enega od teh načinov: *Prek SMS*, *Prek e-pošte* (na voljo je le, če je e-pošta pravilno nastavljena) ali *Prek Bluetooth*. Igralna naprava zdaj pripravi vizitko na pošiljanje. Za več informacij glejte poglavje 'Sporočila' in 'Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth' na strani 116.
- Prejete vizitke lahko dodate v svoj imenik. Za nadaljnje informacije glejte 'Sprejemanje pametnih sporočil' na strani 78.

 **Opomba:** Vizitke lahko pošiljate samo na združljive naprave in jih tudi sprejemate le z njih.



Glosar: Kadar pošiljate ali prejimate kontaktne podatke, govorimo o 'vizitkah'. Vizitka je sestavljena iz informacij za stike, urejenih tako, da so primerne za pošiljanje v obliki sporočila, običajno v formatu 'vCard'.


Delo s skupinami

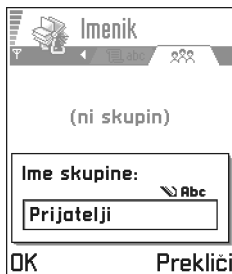
V imeniku lahko ustvarite skupine vizitk, ki jih lahko uporabljate na primer kot sezname za razpošiljanje sporočil in e-pošte. Glejte tudi stran 56, ki pove, kako določite tip zvonjenja za skupino.

Možnosti v seznamu Skupine:


Odpri, Nova skupina, Zbriši, Preimenuj, Tip zvonjenja, Info o imeniku, Pomoč in Izhod.

Ustvarjanje skupin


- 1 V Imeniku pritisnite , da se odpre seznam skupin.
- 2 Izberite **Možnosti** → *Nova skupina*.
- 3 Vpišite ime za skupino ali uporabite privzeto ime *Skupina* in pritisnite **OK**.




Dodajanje članov v skupino

- 1 V imeniku poiščite želeno vizitko in izberite **Možnosti** → *Dodaj skupini*. Odpre se seznam skupin.
- 2 Poiščite želeno skupino in pritisnite .

Dodajanje več članov hkrati

- 1 V seznamu Skupine odprite skupino in izberite **Možnosti** → *Dodaj člane*.
- 2 Poiščite vizitko in jo označite s pritiskom na . To ponovite za vse vizitke, ki jih želite dodati, in pritisnite **OK**, da jih dodate izbrani skupini.

Odstranjevanje članov iz skupine

- 1 Pojdite v seznam Skupine, poiščite želeno skupino in pritisnite .
- 2 Poiščite želeno vizitko in izberite **Možnosti** → *Odstrani iz skupine*.
- 3 Za potrditev brisanja pritisnite **Da**.

Uvažanje podatkov

Podatke iz koledarja, imenika in opravlil lahko z različnih telefonov Nokia preprosto prenesete na svojo igralno napravo, tako da uporabite aplikacijo Data Import v programskem paketu PC Suite for Nokia N-Gage. Navodila za uporabo aplikacije najdete v pomoči programskega paketa PC Suite.

7. Podobe in posnetek zaslona

Podobe



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklopljajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

↔ Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **Podobe**

Shranjevanje slik

Podobe vam omogočajo pregledovanje, urejanje, brisanje in pošiljanje fotografij ter slik, shranjenih v vaši igralni napravi. Urejate lahko tudi podobe, prejete v obliki večpredstavnostnega ali slikovnega sporočila, kot priloge e-poštnim sporočilom, prek vmesnika Bluetooth ali shranjene kot posnetek zaslona. Ko sprejmete podobo v meniju Prejeto, jo morate shraniti v Podobe.

Glavni pogled aplikacije Podobe sestavlja seznam fotografij in map. Na seznamu lahko vidite:

- datum in uro shranjenja fotografije ali podobe,



- majhno sličico, ki kaže vsebino podobe,
- število predmetov v mapi in
- jeziček, ki kaže, ali je slika oziroma mapa shranjena v pomnilniku igralne naprave ali na pomnilniški kartici, če jo uporabljate.



Možnosti v aplikaciji Podobe: *Odprti, Pošlji, Pošiljanje podob, Zbriši, Premakni v mapo, Nova mapa, Označi/Opusti, Preimenuj, Prikaži podrobnosti, Dod. v Priključene, Posodobi sličice, Pomoč in Izhod.*

Pregledovanje podob





Opomba: Ko odprete **Podobe**, se začetni pogled nastavi na pomnilnik igralne naprave.

- 1 Pritisnite ali , da se premaknete med pomnilnikoma.
- 2 Za pregledovanje slik pritisnite ali .
- 3 Podobo odprite s pritiskom na . Ko je podoba odprta, se na vrhu zaslona izpiše ime podobe in število podob v mapi.

Možnosti med pregledovanjem

podobe: *Pošlji, Zavrti, Povečaj, Pomanjšaj, Cel zaslon, Zbriši, Preimenuj, Prikaži podrobnosti, Dod. v Priljubljene, Pomoč in Izhod.*


Ko pregledujete podobo, lahko prikazete naslednjo ali prejšnjo podobo tako, da pritisnete  ali .


Animirane datoteke GIF lahko pregledujete enako kot druge podobe. Animacije se predvajajo le enkrat. Ko se animacija ustavi, bo prikazana samo slika. Če želite animacijo videti še enkrat, jo zaprite in vnovič odprite.

Povečevanje


- 1 Izberite **Možnosti** → *Povečaj* ali *Pomanjšaj*. Razmerje povečave se izpiše na vrhu zaslona. Glejte tudi razdelek 'Bližnjice na tipkovnici', ki ga najdete v nadaljevanju tega poglavja.
- 2 Pritisnite **Nazaj**, da se vrnete v glavni pogled.



 **Opomba:** Razmerje povečave se ob zapiranju slike ne shrani.

 **Opomba:** Med predvajanjem animacij GIF ne morete povečevati.

Cel zaslon

Ko izberete **Možnosti** → *Cel zaslon*, okvir okoli slike izgine, da je viden večji del slike. Pritisnite , da se vrnete v začetni pogled.










Premikanje povečave

Ko je podoba povečana ali prikazana prek celega zaslona, lahko z nadzorno tipko premikate prikazani del podobe levo, desno, navzgor ali navzdol, tako da lahko pogledate različne podrobnosti ob njenih robovih, na primer zgoraj desno.

Vrtenje

Izberite **Možnosti** → *Zavrti* → *Levo*, da zavrtite sliko za 90 stopinj v smeri, nasprotni vrtenju urinih kazalcev, ali *Desno*, da jo zavrtite v drugo smer. Smer vrtenja se ob zapiranju slike ne shrani.


Bližnjice na tipkovnici

- Vrtenje:  – smer, nasprotna vrtenju urinih kazalcev,  – druga smer
- Pomikanje:  – gor,  – dol,  – levo,  – desno.
-  – povečaj,  – pomanjšaj, z daljšim pritiskom se slika vrne na začetni pogled.
-  – preklap med celozaslonskim in običajnim prikazom.

Prikaz podrobnosti o podobi

- Če želite pregledati podrobnosti o podobi, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Prikaži podrobnosti*. Odpre se seznam z informacijami o podobi:
Zapis – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Nepodprto ali Neznano.
Datum in Čas – kdaj je bila podoba posneta ali shranjena,
n x n – velikost aplikacije v pikah,
Velikost – v bajtih ali kilobajtih (kB),
Barve – Milijoni barv, 65536 barv, 4096 barv, 256 barv, 16 barv, Sivine ali Črno-bela.

Urejanje podob in map

- Če želite odstraniti podobo ali mapo, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Zbriši*.
- Če želite preimenovati podobo ali mapo, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Preimenuj*. Vpišite novo ime in pritisnite .


Glejte '*Dejanja, skupna vsem aplikacijam*' na strani 12 za nadaljnje informacije o ustvarjanju map in o označevanju in premikanju predmetov med mapami.

Pošiljanje podob





Podobe lahko pošiljate prek različnih storitev za sporočila na združljive naprave.

- Poiščite zeleno podobo in izberite **Možnosti** → *Pošlji*.

- Potem izberite način, na voljo so možnosti: *Prek MMS*, *Prek e-pošte* in *Prek Bluetooth*.

- Če želite podobo poslati kot prilogo k e-poštnemu sporočilu ali kot večpredstavnostno sporočilo, se odpre urejevalnik. Pritisnite , da izberete prejemnike iz Imenika, ali vpišite telefonsko številko ali e-naslov prejemnika v polje *Za*. Dodajte besedilo ali zvok in izberite **Možnosti** → *Pošlji*. Za več informacij glejte '*Ustvarjanje in pošiljanje novih sporočil*', stran 71.
- Če želite podobo poslati prek vmesnika Bluetooth, glejte '*Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth*' na strani 116.

Nasvet Prek vmesnika Bluetooth lahko hkrati pošljete več podob. Da to storite, jih morate najprej označiti. Če želite označiti več podob hkrati, uporabite ukaz

Možnosti → *Označi/Opusti* ali držite pritisnjeno tipko  in zraven še  ali . Ko premikate izbiro, se poleg predmeta pojavi kljukica. Ko končate izbiranje, spustite nadzorno tipko in potem še .

Mapa Slikovna sporočila

V mapi Slikovna sporočila lahko najdete sličice, ki ste jih prejeli v slikovnih sporočilih.

Možnosti v mapi Slikovna sporočila: *Odpri*, *Pošlji*, *Zbriši*, *Označi/Opusti*, *Preimenuj*, *Prikaži podrobnosti*, *Pomoč* in *Izhod*.

Če želite v slikovnem sporočilu prejeto sličico shraniti, pojdite v **Sporočila** → **Prejeto**, odprite sporočilo in izberite **Možnosti** → **Shrani**.

Pregledovanje slik

- 1 Poiščite želeno sliko in pritisnite . Odpre se slika. Pritisnite za naslednjo sliko.
- 2 Pritisnite **Nazaj**, da se vrnete v glavni pogled aplikacije Slike.

Posnetek zaslona

➡ Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **Posnetek zasl.**



Z aplikacijo Posnetek zaslona lahko snemate slike z zaslona svoje igralne naprave. Potem jih lahko pošljete svojim prijateljem v večpredstavnostnem sporočilu. Posnetek zaslona običajno teče v ozadju, vključite pa ga s prej določeno kombinacijo tipk v meniju Nastavitve (privzeto +). Glejte 'Izvajanje v ozadju', stran 61, in 'Spreminjanje nastavitev', stran 61.



Možnosti v aplikaciji Posnetek zaslona: *Ohrani apl. aktivno*, *Nastavitve*, *Pomoč* in *Izhod*.

Izberete lahko enega od naslednjih treh zapisov: *Nizka.JPG*, *Visoka.JPG* ali *MBM*.

- 1 Izberite **Meni** → **Predstavn.** → **Posnetek zasl.**
- 2 Izberite **Možnosti** → *Ohrani apl. aktivno*: Izpiše se "Pritisnite *Uredi + kontrol. t.* za posnetek zaslona", program pa se skrije.
- 3 Zaslona posnamete s pritiskom na + .

➡ **Opomba:** Ko igralni napravi začne zmanjkovati pomnilnika, bo samodejno zaprla nekatere aplikacije. Pred zapiranjem aplikacij se neshranjeni podatki samodejno shranijo. Glejte 'Preklapljanje med aplikacijami', stran 12.

Izvajanje v ozadju

Ko izberete **Možnosti** → *Ohrani apl. aktivno*, aplikacija izgine z zaslona. Aplikacija Posnetek zaslona ostane aktivna, ne vpliva na aplikacijo, ki jo želite pognati, in omogoča, da posnamete zaslon kadarkoli (na primer med igro) s pritiskom na izbrano kombinacijo tipk (Nastavitve). Glejte 'Spreminjanje nastavitev', stran 61.


Spreminjanje nastavitev

Izberite *Nastavitve*, da se odpre seznam nastavitev za posnetke zaslona, ki jih lahko spreminjate.

- *Tipka za posn. zasl.* – Izberite kombinacijo tipk, ki sproži posnetek zaslona.

- *Ime mape* – Napišite opisno ime za mapo s posnetki zaslona.
- *Ime posnetka zaslona*. – Vpišite opisno ime za podobo.
- *Kakovost pos. zasl.* – Izberite enega od treh zapisov:
 - *Nizka JPG*
 - *Visoka JPG*
 - *MBM*
- *Uporabi privzeto ime* – Izberite *Da*, če želite shraniti podobo pod imenom, ki ste ga vpisali v možnosti *Ime posnetka zaslona*. Izberite *Ne*, če želite ob shranjevanju vpisati ime podobe (privzeto ime je *Ime posnetka zaslona*).

Možnosti: *Tipka za posn. zasl., Ime mape, Ime posnetka zaslona, Kakovost pos. zasl. in Uporabi privzeto ime.*

 **Opomba:** Več različnih podob lahko shranite pod isto ime (na primer "Posnetek"). Podobe se potem samodejno shranijo kot "Posnetek", "Posnetek(01)", "Posnetek(02)" itd.



8. RealOne Player™



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **RealOne Player**

RealOne Player™ omogoča predvajanje večpredstavnostnih datotek, shranjenih v pomnilniku igralne naprave ali na pomnilniški kartici. Omogoča tudi predvajanje glasbenih in video posnetkov v internetu.



Glosar: Večpredstavnostne datoteke so video posnetki, glasba ali zvočni posnetki, ki jih lahko predvajate z večpredstavnostnim predvajalnikom, kot je RealOne Player. RealOne Player podpira datoteke s končnicami .3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra in .rv.

RealOne Player ne podpira nujno vseh različic zapisov datotek. Na primer, RealOne Player bo skušal predvajati vse datoteke .mp4. Nekatere od njih pa morda vsebujejo vsebino, ki ni združljiva s standardi 3GPP in je zato igralna naprava Nokia N-Gage ne podpira. V tem primeru postopek morda ne uspe, predvajanje lahko uspe le deloma ali pa predvajalnik izpiše obvestilo o napaki.

RealOne Player uporablja skupni pomnilnik. Glejte '[Skupni pomnilnik](#)', stran [16](#).

Možnosti: Meni Možnosti

ponuja v različnih primerih različne možnosti:

- Če na seznamu ni datotek, povezav ali map: *Odprj, Nova mapa, Nastavitve, O izdelku, Pomoč in Izhod.*
- Če je izbrana lokalna datoteka: *Predvajaj, Odprj, Preimenuj* (če ni označenih predmetov), *Zbriši, Nova mapa, Premakni v mapo, Označi/Opusti, Pošlji, Dod. v Priključljene, Nastavitve, O izdelku, Pomoč in Izhod.*
- Če je izbrana omrežna povezava: *Predvajaj* (če ni označenih predmetov), *Odprj, Preimenuj, Uredi povezavo, Zbriši, Nova mapa, Premakni v mapo, Označi/Opusti, Pošlji, Dod. v Priključljene, Nastavitve, O izdelku, Pomoč in Izhod.*
- Ko je označena mapa: *Odprj mapo* (če ni označenih predmetov), *Odprj, Preimenuj* (če ni označenih predmetov), *Zbriši, Nova mapa, Označi/Opusti, Nastavitve, O izdelku, Pomoč in Izhod.*
- Ko je izbranih več predmetov: *Odprj, Zbriši, Nova mapa, Premakni v mapo, Označi/Opusti, Pošlji, Dod. v Priključljene, Nastavitve, O izdelku, Pomoč in Izhod.*

Media Guide

RealOne Player lahko v brskalniku odpre stran Media Guide (Vodnik po medijih); ta vsebuje povezave do strani,

ki ponujajo pretakanje večpredstavnostnih datotek. Glejte 'Pretakanje iz interneta', stran 64.

Predvajanje večpredstavnostnih datotek

Predvajate lahko katerokoli glasbeno ali videodatoteko s seznama, ki se izpiše ob zagonu RealOne Player, ali pa jo predvajajte z interneta.

- Če želite predvajati datoteko, shranjeno v pomnilniku igralne naprave ali na pomnilniški kartici, odprite RealOne Player, poiščite datoteko in izberite **Možnosti** → *Predvajaj*.
- Neposredno predvajanje večpredstavnostnih datotek z interneta:
 - Izberite **Možnosti** → *Odpri* → *Naslov URL*
 - Vpišite naslov URL strani, s katere želite naložiti ali pretakati vsebino.



Glosar: Pretakanje je predvajanje zvoka oziroma videa v realnem času, ko se še nalaga z interneta, tako da nalaganje datoteke pred tem ni potrebno.



Opomba: S stranjo se ne morete povezati, če niste določili dostopne točke, glejte *Privzeta dost. točka* na

strani 66. Številni ponudniki storitev bodo zahtevali, da za Privzeto dostopno točko v programu RealOne Player uporabite Internetno dostopno točko (IAP). Drugi ponudniki storitev bodo dovolili tudi uporabo dostopne točke WAP. Obrnite se na ponudnika storitev za nasvet in informacije o dostopnosti.



Opomba: V RealOne Player lahko odpirate le naslove URL-oblike *rtsp://*. Naslovov URL-oblike *http://* ni mogoče odpirati, kljub temu pa bo RealOne Player prepoznal povezavo *http* do datoteke.*.ram*, saj takšne datoteke vsebujejo povezavo *rtsp*.

Pretakanje iz interneta

- Za pretakanje iz interneta najprej nastavite Privzeto dostopno točko programa RealOne Player, glejte Opombo, stran 64. Potem:
 - Odprite RealOne Player in izberite **Možnosti** → *Odpri* → *Vodnik*. Odprite Media Guide (Vodnik po medijih) in poiščite povezavo do strani, ki jo želite.
 - Izberite povezavo. Brskalnik vpraša, ali naj prekine dostopno točko WAP.
- Če ste kot Privzeto dostopno točko programa RealOne Player izbrali Internetno dostopno točko (IAP) (po navodilih ponudnika storitev), prekinitve **potrdite**.
- Če ste kot Privzeto dostopno točko programa RealOne Player izbrali dostopno točko WAP (po navodilih ponudnika storitev), prekinitve **zavrните**.

Pretakanje se zdaj lahko začne.

Pred začetkom predvajanja se igralna naprava poveže na stran in začne nalagati datoteko.



Nadzor glasnosti

- Glasnost povečate z , zmanjšate pa z .
- Zvok izklopite tako, da držite tipko pritisnjeno, dokler se ne izpiše znak .
- Zvok vklopite tako, da držite tipko pritisnjeno, dokler se ne izpiše znak .

Pošiljanje večpredstavnostnih datotek

Večpredstavnostne datoteke lahko pošiljate z možnostjo *Pošlji*.

- 1 Poiščite želeno datoteko in izberite **Možnosti** → *Pošlji*.
- 2 Izberite način pošiljanja: *Prek Bluetooth*, *Prek MMS* in *Prek e-pošte*.

Spreminjanje nastavitev



Nasvet Ko izberete eno od nastavitev, se odpre pogled z jezički. Pritisnite ali , da se premaknete med jezički. Naslednje ikone kažejo, katere nastavitve so odprte:

- za *Video posnetek*
- za *Predvajanje*
- za *Omrežje* in
- za *Posr. strežnik*.

Če želite spreminjati nastavitve *Video posnetek*, izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Video posnetek*, da se odpre naslednji seznam nastavitev:

- *Kakovost video posn.* – Izberite *Ostre slike* za boljšo kakovost slik in počasnejše osveževanje ali *Velika hitrost slik* za hitrejšo osveževanje in slabšo kakovost slik.
- *Samodejna velikost* – Izberite *Vključeno*, če želite, da se samodejno nastavlja velikost slike.

Če želite spreminjati nastavitve za *Predvajanje*, izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Predvajanje*, da se odpre naslednji seznam nastavitev:

- *Ponovi* – Izberite *Vključeno*, če želite, da se po predvajanju datoteka samodejno ponovi.

Če želite spreminjati nastavitve za *Omrežje*, izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Omrežje*, da se odpre naslednji seznam nastavitev:

- *Privzeta dost. točka* – Določena je v *Nastavitve povezave*, glejte 'Dostopne točke' na strani 44. Glejte tudi Korak 2, stran 64.
- *Pasovna širina* – Izberite *Samodejno* za optimalno nastavitvev.
- *Največja pas. širina* – Izberite največjo pasovno širino za pretakanje.
- *Neaktivna povezava* – Odprite pogled na drsnik in spremenite dovoljeno zakasnitev od vzpostavitve povezave.
- *Neaktivnost strežn.* – Odprite pogled na drsnik in nastavite dovoljeni čas neaktivnosti strežnika.
- *Najvišja vrata* in *Najnižja vrata* – Vpišite številki vrat za pretakanje. Če številke ne poznate, jo dobite od ponudnika storitev.

Če želite spreminjati nastavitve za *Posr. strežnik*, izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Posr. strežnik*, da se odpre naslednji seznam nastavitvev:

- *Upor. posr. strežnik* / *Naslov gostitelja* / *Vrata* – Izberite, ali bo uporabljen posredniški strežnik.



9. Sporočila



Opomba: Funkcije v mapi **Sporočila** lahko uporabljate le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Pojdite v **Meni** → **Sporočila**.

Meni Sporočila vam omogoča ustvarjanje, pošiljanje, prejemanje, pregledovanje, urejanje in organiziranje:

- besedilnih sporočil,
- večpredstavnostnih sporočil,
- e-poštnih sporočil in
- pametnih sporočil, posebnih kratkih sporočil, ki vsebujejo podatke.

Poleg teh lahko sprejemate sporočila tudi prek Bluetooth, sprejemate obvestila storitev WAP in sporočila v celici ter pošiljate ukaze za storitve.



Možnosti v glavnem pogledu

Sporočila: *Novo sporočilo*, *Poveži* (na voljo, če ste določili nastavitve za nabiralnik) ali *Prekini* (na voljo, če imate vzpostavljeno povezavo z nabiralnikom), *Sporočila na SIM*, *Sporočila v celici*, *Ukazi za storitve*, *Nastavitve*, *Pomoč* in *Izhod*.

Besedilna in večpredstavnostna sporočila uporabljajo skupni pomnilnik. Glejte *'Skupni pomnilnik'*, stran 16.

Ko odprete Sporočila, je na voljo funkcija *Novo sporočilo* in seznam privzetih map:



Prejeto – vsebuje prejeta sporočila, razen e-pošte in sporočil v celici. E-poštna sporočila se shranjujejo v *Nabiralnik*. Sporočila v celici lahko prebirate tako, da izberete **Možnosti** → *Sporočila v celici*.



Moje mape – tu lahko sporočila uredite po mapah.



Nasvet Sporočila lahko uredite tako, da v **Moje mape** dodate nove mape.



Nabiralnik – ko odprete to mapo, se lahko povežete z oddaljenim poštnim nabiralnikom in naložite nova e-poštna sporočila ali pregledate prej naložena sporočila brez povezave. Glejte stran 81 za več informacij o uporabi z ali brez vzpostavljene povezave. Ko določite nastavitve za nov nabiralnik, bo nastavljeno ime v glavnem pogledu nadomestilo *Nabiralnik*. Glejte *'Nastavitve za e-pošto'*, stran 88.




Osnutki – hrani neodposlane osnutke sporočil.





Poslano – hrani zadnjih 20 poslanih sporočil. Če želite spremeniti število shranjenih sporočil, glejte *'Nastavitve za mapo Poslano'* na strani 89.






V pošiljanju – to je začasna shramba za sporočila, ki jih želite poslati.

 **Povratnice** – od omrežja lahko zahtevate, da vam pošilja potrdila o dostavi kratkih, pametnih in večpredstavnostnih sporočil. Če želite vključiti sprejem povratnic, izberite **Možnosti** → **Nastavitve** → **Kratko sporočilo** in poiščite **Povratnica** ter izberite **Da**.


 **Opomba:** Za večpredstavnostna sporočila, poslana na e-naslov, morda ne bo mogoč sprejem povratnice.

 **Opomba:** Preden ustvarite večpredstavnostno sporočilo, napišete e-pošto ali se povežete z nabiralnikom, morate imeti nastavljene nastavitve. Glejte '**Potrebne nastavitve za e-pošto**', stran 76, in '**Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila**', stran 74.



 **Nasvet!** Ko odprete eno od privzetih map, na primer **Poslano**, se lahko preprosto premikate med mapami: s pritiskom na  odprete naslednjo mapo (**V pošiljanju**), s pritiskom na  pa odprete prejšnjo mapo (**Osnutki**).

Sporočila – Splošne informacije

Sporočila so lahko osnutki, poslana ali prejeta. Pred pošiljanjem lahko sporočilo shranite v mapo Osnutki. Sporočila začasno shranijo v mapo V pošiljanju, ko čakajo na pošiljanje. Ko se sporočilo odpošlje, ga najdete v mapi Poslano. Prejeta in poslana sporočila lahko samo prebirate, dokler ne izberete možnosti *Odgovori* ali *Posreduj*, ki kopira sporočilo v urejevalnik. Svojih e-poštnih sporočil ne morete posredovati.




 **Opomba:** Sporočila in podatki, ki ste jih poslali prek Bluetooth, se ne shranijo v mapah Osnutki ali Poslano.


Odpiranje prejetega sporočila


- Ko prejmete sporočilo, se v pripravljenosti izpiše  in obvestilo *1 novo sporočilo*. Sporočilo odprete s tipko **Prikaži**.
- Če ste prejeli več sporočil, pritisnite **Prikaži**, da se odpre mapa Prejeto, kjer lahko pregledate naslove sporočil. Če želite odpreti sporočilo v mapi Prejeto, ga poiščite in pritisnite .


Dodajanje prejemnika za sporočilo

Ko ustvarite sporočilo, lahko dodajate prejemnike na več načinov:

- Dodajanje prejemnikov v mapi Imenik. Če želite odpreti Imenik, pritisnite  ali  v poljih **Za:** ali **Ko:** ali izberite **Možnosti** → **Dodaj prejemnika**. Poiščite vizitko in jo označite s pritiskom na . Hkrati lahko označite več prejemnikov. Pritisnite **OK**, da se vrnete v sporočilo. Prejemniki so naštet v polju **Za**; kjer so ločeni s podpičjem (;).
- Vpišite telefonsko številko ali e-naslov prejemnika v polje **Za:** ali
- Kopirajte informacije o prejemniku iz druge aplikacije in jo vstavite v polje **Za:**. Glejte '**Kopiranje besedila**', stran 71.

 **Primer:** +386 123 456; 050 456 876

Pritisnite , če želite zbrisati prejemnika levo od kurzorja.



 **Opomba:** Če v polje *Za:* vpišete več telefonskih števil in naslovov, jih ločite s podpičjem (;). Če ste prejemnike poiskali v imeniku, se podpičje doda samodejno.

Možnosti za pošiljanje


Če želite spremeniti način pošiljanja sporočila, med urejanjem sporočila izberite **Možnosti** → *Možnosti pošiljanja*. Ko shranite sporočilo, se shranijo tudi njegove nastavitve za pošiljanje.



Pisanje besedila











Besedilo lahko pišete na dva različna načina: tradicionalno ali s slovarjem.


 **Nasvet** Za hiter izklop ali vklop slovarja med pisanjem dvakrat pritisnite .

Tradicionalno pisanje



Med pisanjem besedila na tradicionalen način se v zgornjem desnem vogalu zaslona prikaže znak .


- Pritisnite tipko (od  do ) , tolikokrat, da se izpiše zeleni znak. Na tipkah je na voljo več znakov, kot je izpisanih nad njjo.
- Številko vpišete z daljšim pritiskom na ustrezno tipko.


- Med črkami in številkami preklapljate z daljšim pritiskom na .
- Če je naslednja črka na isti tipki kot trenutna, počakajte, da se prikaže kurzor (to lahko pospešite tako, da pritisnete ) , in vpišete želeno črko.
- Če se zmotite, zberšite številko s tipko . Z daljšim pritiskom na  lahko zberšite več znakov hkrati.
- Najpogostejša ločila so na voljo na tipki . Večkrat pritisnite , da najdete želeno ločilo. Seznam posebnih znakov odprete s tipko . Z nadzorno tipko preiščite seznam in izberite zeleni znak s tipko **Izberi**.
- Presledek vstavite s pritiskom na . Če želite kurzor premakniti v naslednjo vrstico, trikrat pritisnite .
- Za preklp med različnimi načini vpisovanja, **Abc**, **abc** in **ABC**, pritisnite .

 **Ikone:** **ABC** in **abc** označujeta izbrano velikost črk. **Abc** pomeni, da bo prva črka v sporočilu ali v naslednji besedi velika, naprej pa bodo črke male. **123** označuje vpisovanje števil.

Uporaba slovarja






Če želite vključiti pisanje s slovarjem, pritisnite  in izberite *Vključi slovar*. S tem vključite slovar za vse urejevalnike v igralni napravi. Na vrhu zaslona se izpiše znak .

- 1 S tipkami  –  napišete želeno besedo. Za vsako črko pritisnite ustrezno tipko le enkrat. Beseda se spremeni po vsaki pritisnjeni tipki.

 **Opomba:** Iskanje besede se razvija in poteka, dokler ne vpišete zadnje črke in preverite rezultata. Na primer, da bi napisali Nokia, ko je izbran angleški slovar, pritisnite:


 za N,  za o,  za k,  za l in  za a.

Kot lahko vidite, se predlagana beseda spremeni po vsakem pritisku na tipko.













- 2 Ko besedo napišete, preverite, ali je pravilna.
- Če je beseda pravilna, jo potrdite tako, da pritisnete  ali vstavite presledek s tipko . Beseda ni več podčrtana, tako da lahko začnete s pisanjem nove.
 - Če beseda ni pravilna, so vam na voljo te možnosti.
 - Pritiskajte , da se ena za drugo izpišejo druge ustrezne besede, ki jih je našel slovar.
 - Pritisnite  in izberite *Slovar* → *Zadeti*, da se izpiše seznam ustreznih besed. Poiščite zeleno besedo in jo uporabite s pritiskom na .
 - Če se za besedo izpiše znak **?**, to pomeni, da besede, ki ste jo nameravali vpisati, ni v slovarju. Če želite v slovar dodati novo besedo, pritisnite **Črkuj**, vpišite besedo na tradicionalni način (največ 32 črk) in

<u>Q</u>	
<u>Qn</u>	
<u>Qnl</u>	
<u>Qnli</u>	
Nokia	


pritisnite **OK**. Beseda se doda v slovar. Ko se slovar napolni, nove besede zamenjajo najstarejše dodane besede.

- Če želite odstraniti **?** in zbrisati posamezne znake v besedi, pritisnite .



Nasveti za pisanje s slovarjem

- Če želite zbrisati črko, pritisnite . Z daljšim pritiskom na  lahko zbršete več znakov hkrati.
- Za preklap med različnimi načini vpisovanja, **Abc**, **abc** in **ABC**, pritisnite . Če na hitro dvakrat pritisnete , se slovar izključi.
- V načinu za pisanje črk vpišete številko z daljšim pritiskom na ustrezno tipko. Lahko pa tudi pritisnete  in izberete *Vstavi številko*, vpišete zelene številke in pritisnete **OK**. Med črkami in številkami preklaplajte z daljšim pritiskom na .
- Najpogostejša ločila so na voljo na tipki . Večkrat pritisnite  in potem , da najdete zeleno ločilo. Seznam posebnih znakov odprete z daljšim pritiskom na . Z nadzorno tipko preiščite seznam in izberite zeleni znak s tipko **Izberi**. Namesto tega lahko pritisnete  in izberete *Vstavi simbol*.
- 💡 **Nasvet** Slovar bo poskušal uganiti, katero od pogosto uporabljenih ločil („?!“) potrebujete. Vrstni red in dostopnost ločil sta odvisna od jezika slovarja.
- Pritiskajte , da se ena za drugo izpišejo druge ustrezne besede, ki jih je našel slovar.


Pritisnete lahko tudi , izberete *Slovar*, potem pa

- *Zadetki* – izpiše seznam besed, ki ustrezajo pritisnjenim tipkam. Poiščite zeleno besedo in pritisnite .
- *Vstavi besedo* – vstavi besedo, vpisano na tradicionalni način, (največ 32 črk) v slovar. Ko se slovar napolni, nove besede zamenjajo najstarejše dodane besede.
- *Uredi besedo* – odpre pogled, kjer lahko uredite besedo; na voljo je le če je beseda aktivna (podčrtana).

Pisanje zložen









- Vpišite prvi del zloženke in jo potrdite s pritiskom na . Vpišite zadnji del zloženke in končajte zloženko, tako da dodate presledek s tipko .


Izklop slovarja


- Pritisnite  in izberite *Slovar* → *Izključeno*, da izključite slovar za vse urejevalnike v igralni napravi.



Kopiranje besedila

Če želite besedilo kopirati v odložišče, je to najpreprosteje na ta načina:


- 1 Besede in črke izberite z daljšim pritiskom na . Hkrati pritisnite  ali . Ko premikate izbiro, s tem označujete besedilo. Vrstice izberite z daljšim pritiskom na . Hkrati pritisnite  ali .
- 2 Če želite končati izbiranje, prenehajte pritiskati nadzorno tipko (tipke  še ne spustite).
- 3 Če želite besedilo prekopirati v odložišče, ne spustite tipke  in pritisnite **Kopiraj**.

Ali pa spustite tipko  in jo znova pritisnite, da se odpre seznam ukazov za urejanje, na primer, *Kopiraj* ali *Izreži*.

Če želite izbrano besedilo odstraniti iz dokumenta, pritisnite .


- 4 Če želite besedilo vstaviti v dokument, dalj časa držite pritisnjeno tipko  in pritisnite **Prilepi**. Ali: Enkrat pritisnite  in izberite *Prilepi*.

Možnosti za urejanje

Ko pritisnete , se prikažejo naslednje možnosti (odvisno od načina urejanja in vašega položaja):

- *Slovar* (pisanje s slovarjem), *Vpisovanje črk* (tradicionalni način pisanja), *Vpisovanje števil*
- *Izreži*, *Kopiraj* – na voljo le, če ste prej izbrali besedilo.
- *Prilepi* – na voljo le, če je bilo besedilo kopirano ali izrezano v odložišče.
- *Vstavi številko*, *Vstavi simbol* in
- *Jezik pisanja*: – spremeni jezik pisanja za vse urejevalnike v igralni napravi. Glejte 'Nastavitve naprave', stran 39.

Ustvarjanje in pošiljanje novih sporočil




 **Opomba:** Ko pošiljate sporočila, se utegne izpisati obvestilo "*Poslano*". To pomeni, da je sporočilo poslano centru za sporočila na številko, ki je vprogramirana v igralno napravo. To ne pomeni, da je prejemnik

sporočilo že prejel. Za več podrobnosti o storitvah za sporočila se obrnite na ponudnika storitev.


Sporočilo lahko začnete ustvarjati na dva načina:

- Izberete lahko *Novo sporočilo* → *Ustvari: Kratko sporočilo*, *Večpredstavna spor.* ali *E-pošta* v glavnem pogledu Sporočila ali
- V aplikaciji, ki ima možnost *Pošlji*, začnete ustvarjati sporočilo. V tem primeru se izbrana datoteka (slika ali besedilo) doda v sporočilo.

Pisanje in pošiljanje sporočil


- 1 Izberite *Novo sporočilo*. Opre se seznam možnosti za sporočilo.
- 2 Izberite *Ustvari: Kratko sporočilo*. Opre se urejevalnik, kursor pa je v polju *Za*: Pritisnite , da izberete prejemnike v Imeniku, ali napišete številko prejemnika. Pritisnite  za podpičje (;), s katerim ločite posamezne prejemnike. Pritisnite , da se premaknete v polje za sporočilo.
- 3 Napišite sporočilo.



 **Opomba:** Igralna naprava podpira pošiljanje več sporočil hkrati, tako da lahko napišete tudi sporočila, daljša od 160 znakov. Če je besedila več

kot 160 znakov, se bo sporočilo poslalo v več delih, pošiljanje pa bo verjetno dražje.

V navigacijski vrstici šteje merilnik dolžine sporočila od 160 znakov navzdol. Na primer 10 (2) pomeni, da lahko vpišete še 10 znakov, če želite, da se sporočilo pošlje le v dveh delih.

- 4 Sporočilo pošljete tako, da izberete **Možnosti** → *Pošlji* ali pa pritisnete .


Možnosti v urejevalniku
sporočil: *Pošlji*, *Dodaj prejemnika*, *Vstavi*, *Zbriši*,
Podrobnosti spor., *Možnosti pošiljanja*, *Pomoč* in *Izhod*.

Pošiljanje pametnih sporočil

Pametna sporočila so posebna sporočila, ki lahko vsebujejo podatke. Pošiljate lahko pametna sporočila kot:

- slikovna sporočila,
- vizitke z informacijami za stike v splošnem formatu vCard,
- Beležke za koledar (zapis vCalendar)

Za več informacij glejte 'Pošiljanje vizitk' na strani 56, 'Pošiljanje vpisov v koledarju' na strani 96 in 'Pošiljanje zaznamkov' na strani 105.

 **Nasvet** Melodije zvonjenja, logotipe operaterjev in nastavitve lahko prejimate tudi od ponudnikov storitev, glejte stran 78.

Ustvarjanje in pošiljanje slikovnih sporočil

Možnosti v urejevalniku slikovnih sporočil: *Pošlji, Dodaj prejemnika, Vstavi, Odstrani sliko, Zbriši, Podrobnosti spor., Pomoč in Izhod.*

Igralna naprava omogoča pošiljanje in sprejem slikovnih sporočil. Slikovna sporočila so kratka sporočila, ki vsebujejo majhne črno-bele sličice. V mapi *Slikovna spor.* v meniju **Predstavn.** → **Podobe** je shranjenih več privzetih sličic.

➡ **Opomba:** To funkcijo lahko uporabljate le, če jo omogoča vaš omrežni operater ali ponudnik storitev. Slikovna sporočila lahko sprejmejo in prikažejo le telefoni, ki omogočajo delo s slikovnimi sporočili.

Pošiljanje slikovnih sporočil:


1 Na voljo sta dve možnosti:

- Pojdite v **Predstavn.** → **Podobe** → *Slikovna spor.* in izberite želeno sličico. Izberite **Možnosti** → *Pošlji*. Ali:
- Izberite **Sporočila** → *Novo sporočilo* → *Ustvari: Kratko sporočilo* in izberite *Vstavi* → *Slika*.



2 Vpišite podatke o

prejemnikih in besedilo.

3 Izberite **Možnosti** → *Pošlji* ali pritisnite .

➡ **Opomba:** Vsa slikovna sporočila so sestavljena iz več navadnih sporočil. Zato utegne pošiljanje slikovnih sporočil stati več kot pošiljanje navadnih sporočil.

Večpredstavnostna sporočila

Večpredstavnostno sporočilo lahko sestavlja kombinacija besedila in video posnetka ali besedila, podobe in zvočnega posnetka, ne pa kombinacija podobe in video posnetka.

Možnosti v urejevalniku večpredstavnostnih sporočil: *Pošlji, Dodaj prejemnika, Vstavi, Predogled sporočila, Odstrani, Predmeti, Zbriši, Podrobnosti spor., Možnosti pošiljanja, Pomoč in Izhod.*

➡ **POMEMBNO!** Varovanje avtorskih pravic preprečuje kopiranje, spreminjanje, prenašanje ali posredovanje nekaterih podob, melodij in druge vsebine.


➡ **Opomba:** To funkcijo lahko uporabljate le, če jo omogoča vaš omrežni operater ali ponudnik storitev. Večpredstavnostna sporočila lahko sprejemajo in prikažejo le naprave, ki podpirajo večpredstavnostna sporočila ali e-pošto. Naprave, ki nimajo teh funkcij, lahko prejmejo povezavo na spletno stran.

Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila

Nastavitve lahko prejmete v obliki pametnega sporočila od vašega operaterja omrežja ali ponudnika storitev. Glejte 'Sprejemanje pametnih sporočil', stran 78.

Več informacij o dosegljivosti in naročnini na podatkovne storitve dobite pri omrežnem operaterju ali ponudniku storitev.

- 1 Pojdite v *Nastavitve* → *Nastavitve povezave* → *Dostopne točke* in določite nastavitve za dostopno točko za večpredstavnostna sporočila:
Ime povezave – vpišite ime za povezavo.
Način seje – izberite vrsto povezave: *Podatki GSM*, *Hitri podatki GSM* ali *GPRS*.
Naslov IP za prehod – vpišite naslov.

 **Primer:** Imena domen, kot je **www.nokia.com**, lahko prevedete v naslove IP, kot je **192.100.124.195**.

Domača stran – vpišite naslov centra za večpredstavnostna sporočila.

- Če ste izbrali *Podatki GSM* ali *Hitri podatki GSM*, izpolnite: *Št. omrežja na klic* – telefonska številka za podatkovni klic.
- Če ste izbrali *GPRS*, izpolnite: *Ime dostopne točke* – vpišite ime, ki ste ga dobili od ponudnika storitev. Za več informacij o različnih podatkovnih povezavah glejte tudi 'Nastavitve povezave' na strani 42.




- 2 Pojdite v *Sporočila* → *Možnosti* → *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočila*. Odprite *Prednostna povez.* in

izberite ustvarjeno dostopno točko, ki jo želite določiti za prednostno povezavo. Glejte tudi 'Nastavitve za večpredstavnostna sporočila', stran 86.

Ustvarjanje večpredstavnostnih sporočil




Opomba: Ko pošiljate večpredstavnostno sporočilo na napravo, ki ni Nokia N-Gage, priporočamo, da uporabite majhno velikost podobe in zvočni posnetek, ki je krajši od 15 sekund. Privzeta nastavev je *Velikost podobe: Velika*. Če želite preveriti nastavev za velikost podobe, pojdite v *Sporočila* → *Možnosti* → *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočila* ali izberite *Možnosti* → *Možnosti pošiljanja*, ko sestavljate večpredstavnostno sporočilo. Ko pošiljate večpredstavnostno sporočilo na e-naslov ali drugo igralno napravo Nokia N-Gage, uporabite (če je mogoče) večjo velikost podobe (odvisno od omrežja). Nastavev spremenite tako, da izberete *Možnosti* → *Možnosti pošiljanja* → *Velikost podobe* → *Velika*, ko sestavljate večpredstavnostno sporočilo.


- 1 V meniju *Sporočila* izberite *Novo sporočilo* → *Ustvari: Večpredstavnostno spor.* in pritisnite .
- 2 Pritisnite , da izberete prejemnike iz Imenika, ali vpišite telefonsko številko ali e-naslov prejemnika v polje *Za*: Posamezne prejemnike ločite s podpičjem (;). Pritisnite , da se premaknete v naslednje polje.
- 3 V večpredstavnostno sporočilo lahko dodajate različne predmete v poljubnem vrstnem redu.
 - Če želite dodati podobo, izberite *Možnosti* → *Vstavi* → *Podoba*.

- Če želite dodati zvok, izberite **Možnosti** → *Vstavi* → *Posnetek* ali *Nov posnetek*. Ko dodate zvok, se v navigacijski vrstici pojavi znak .
- Če želite dodati video posnetek, izberite **Možnosti** → *Vstavi* → *Video posnetek*.
- Besedilo vpišete s pritiskom na .
- Če izberete *Vstavi* → *Podoba*, *Posnetek*, *Video posnetek* ali *Predloga*, se odpre seznam predmetov. Poiščite zeleni predmet in pritisnite **Izberi**.

 **Opomba:** Če izberete *Podoba*, najprej izberite pomnilnik, kjer je shranjena.


- Če izberete *Vstavi* → *Nov posnetek*, se odpre Snemalnik, da lahko posnamete nov zvok. Posnetek se samodejno shrani in vstavi v sporočilo.

 **Opomba:** Večpredstavno sporočilo lahko vsebuje le eno podobo in en zvočni ali video posnetek.

- 4 Sporočilo pošljete tako, da izberete **Možnosti** → *Pošlji* ali pa pritisnete .



Odstranjevanje predmeta iz večpredstavnojnega sporočila

Če želite odstraniti večpredstavni predmet, izberite **Možnosti** → *Odstrani* → *Podoba*, *Video posnetek* ali *Posnetek*. Besedilo odstranite s tipko .

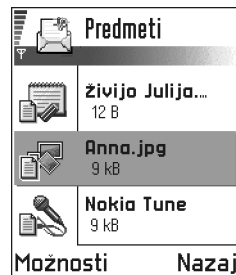
Delo z različnimi predstavnostnimi predmeti

Če želite videti vse različne predmete, ki so vključeni v večpredstavno sporočilo, odprite večpredstavno sporočilo in izberite **Možnosti** → *Predmeti*, da odprete pogled Predmeti.

Možnosti v pogledu Predmeti
*Odpri, Vstavi, Najprej vstavi pod. | Najprej vstavi bes.,
 Odstrani, Pomoč in Izhod.*

V pogledu Predmeti lahko spreminjate vrstni red različnih predmetov, zbrisate predmete ali odprete predmet v ustrezni aplikaciji.

Na sliki najdete seznam različnih predmetov in njihovih velikosti.



Predogled večpredstavnojnega sporočila

Če želite videti, kakšno bo večpredstavno sporočilo, izberite **Možnosti** → *Predogled sporočila*.

E-pošta

Potrebne nastavitve za e-pošto

Pred pošiljanjem, sprejemanjem, nalaganjem, odgovarjanjem in posredovanjem e-pošte morate:



- Pravilno nastaviti internetno dostopno točko. Glejte 'Nastavitve povezave', stran 42.
- Pravilno nastaviti nastavitve za e-pošto. Glejte 'Nastavitve za e-pošto', stran 88.




Opomba: Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili od upravnika nabiralnika in od ponudnika internetnih storitev.

Pisanje in pošiljanje e-pošte

Možnosti v urejevalniku e-poštnih sporočil: *Pošlji*, *Dodaj prejemnika*, *Vstavi*, *Priloge*, *Zbriši*, *Podrobnosti spor.*, *Možnosti pošiljanja*, *Pomoč* in *Izhod*.


- 1 Izberite *Novo sporočilo* → *Ustvari: E-pošta*. Odpre se urejevalnik.
- 2 Pritisnite , da izberete prejemnike iz Imenika, ali vpišite telefonsko številko ali e-naslov prejemnika v polje *Za:*. Posamezne prejemnike ločite s podpičjem (;). Če želite poslati tudi kopijo sporočila, napišite naslov v polje *Ko:*. Pritisnite , da se premaknete v naslednje polje.
- 3 Napišite sporočilo. Če želite pošti dodati prilogo, izberite **Možnosti** → *Vstavi* → *Podoba*, *Posnetek*, *Video posnetek* ali *Beležka*. V navigacijski vrstici se pojavi

znak , ki označuje, da je k e-poštnemu sporočilu dodana priloga. *Predloga* doda sporočilu prej napisano besedilo.

Prilogo lahko dodate tudi tako, da izberete **Možnosti** → *Priloge*, ko je sporočilo odprto. Odpre se pogled *Priloge*, kjer lahko dodajate, pregledujete in odstranjujete priloge.



Opomba: Če izberete *Podoba*, najprej izberite pomnilnik, kjer je shranjena.

- 4 Če želite prilogo odstraniti, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Odstrani*.
- 5 E-poštno sporočilo pošljete tako, da izberete **Možnosti** → *Pošlji* ali pritisnete .




Opomba: E-poštna sporočila se pred pošiljanjem samodejno shranijo v mapo *V pošiljanju*. Če pride med pošiljanjem sporočila do napake, ostane sporočilo v mapi *V pošiljanju* in je označeno z *Ni uspelo*.



Nasvet Če želite pošiljati tudi druge vrste datotek, odprite ustrezno aplikacijo in izberite možnost *Pošlji* → *Prek e-pošte*, če je na voljo.

Prejeta sporočila – sprejemanje sporočil





Sporočila in podatke lahko prejimate prek kratkih sporočil, storitve za večpredstavnostna sporočila ali povezave Bluetooth. Ko so v meniju *Prejeta nova sporočila*, se ikona spremeni v .

Možnosti v meniju Prejeto:


Odpri, Novo sporočilo, Zbriši, Podrobnosti spor., Premakni v mapo, Označi/Opusti, Pomoč in Izhod.


Ikone za sporočila v meniju Prejeta sporočila povedo, kakšne vrste je sporočilo. Nekaj možnih ikon:

 za novo kratko sporočilo in  za novo pametno sporočilo,




 za novo večpredstavnostno sporočilo,

 za novo obvestilo storitve WAP,

 za podatke, prejete prek vmesnika Bluetooth,

 za neznano vrsto sporočila.


Pregledovanje sporočil v meniju Prejeto

- Če želite sporočilo odpreti, ga poiščite in pritisnite . Z nadzorno tipko se lahko premikate po sporočilu navzgor in navzdol. Pritisnite  ali , da se odpre prejšnje ali naslednje sporočilo v mapi.

Možnosti v različnih urejevalnikih sporočil

Možnosti, ki so na voljo, so odvisne od vrste odprtega sporočila:

- *Shrani* – shrani sliko v **Predstavn.** → **Podobe**.
- *Odgovori* – kopira naslov pošiljatelja v polje **Za**: Izberite *Odgovori* → *Vsem* – da kopirate naslov pošiljatelja in polje *Kopija* v novo sporočilo.



- *Posreduj* – kopira vsebino sporočila v urejevalnik.
- *Pokliči* – pokličite s pritiskom na .
- *Zbriši* – zbriše sporočilo.
- *Prikaži podobo* – tu lahko pregledate in shranite podobo.
- *Predvajaj posnetek* – s to možnostjo lahko poslušate zvok v sporočilu.
- *Predmeti* – izpiše se seznam vseh različnih večpredstavnostnih predmetov v večpredstavnostnem sporočilu.
- *Priloge* – prikaže seznam datotek, ki so priložene e-poštnemu sporočilu.
- *Podrobnosti spor.* – prikaže podrobne informacije o sporočilu.
- *Premakni v mapo* / *Kopiraj v mapo* – ti možnosti vam omogočata premikanje ali kopiranje sporočil v mapo *Moje mape*, *Prejeto* ali druge mape, ki ste jih ustvarili sami. Glejte 'Premikanje predmetov v mapo' na strani 13.
- *Dodaj v imenik* – s to možnostjo lahko številko ali e-naslov pošiljatelja shranite v mapo *Imenik*. Izberite, ali želite ustvariti novo vizitko ali dodati informacije obstoječi vizitki.
- *Poišči* – poišče morebitne telefonske številke, e-naslove ali internetne naslove v sporočilu. Po iskanju lahko pokličete najdeno številko ali pošljete sporočilo, najdene podatke pa lahko tudi shranite v *Imenik* ali med zaznamke brskalnika.

Pregledovanje večpredstavnostnih sporočil v meniju Prejeta sporočila


Večpredstavnostna sporočila lahko prepoznate po ikoni



- Če želite odpreti večpredstavnostno sporočilo, ga poiščite in pritisnite . Prikaže se slika ter sporočilo, hkrati pa se predvaja še zvok.

Med predvajanjem zvoka lahko nastavite glasnost s pritiskom na  ali . Če želite zvok izključiti, pritisnite **Ustavi**.



Predmeti v večpredstavnostnih sporočilih

 Možnosti v pogledu Predmeti
Odprti, Shrani, Pošlji, Pomoč in Izhod.

- Če želite preveriti, kateri predmeti so vstavljeni v večpredstavnostno sporočilo, odprite sporočilo in izberite **Možnosti** → *Predmeti*. V pogledu Predmeti lahko pregledujete predmete, ki so vstavljeni v večpredstavnostno sporočilo. Datoteko lahko shranite v igralno napravo ali jo pošljete na primer prek Bluetooth na drugo napravo.






Primer: Odprete lahko vizitko vCard in shranite podatke v Imenik.

- Če želite odpreti datoteko, jo poiščite in pritisnite .
-  **POMEMBNO!** Večpredstavnostna sporočila lahko vsebujejo viruse ali so drugače škodljiva vaši igralni napravi ali PC-ju. Ne odpirajte priloge, če niste



prepričani, da je pošiljatelj vreden zaupanja. Za več informacij glejte 'Delo s potrditvami', stran 49.

Zvoki v večpredstavnostnih sporočilih

Zvočni predmeti v večpredstavnostnih sporočilih so v navigacijski vrstici označeni z . Zvoki se privzeto predvajajo prek zvočnika. Predvajanje lahko ustavite s tipko **Ustavi**. Glasnost lahko spreminjate s pritiskom na  ali .

- Če želite po predvajanju vnovič slišati posnetek, izberite **Možnosti** → *Predvajaj posnetek*.

Sprejemanje pametnih sporočil

Vaša igralna naprava lahko sprejema veliko različnih vrst pametnih sporočil. To so kratka sporočila, ki vsebujejo podatke (včasih jim pravijo tudi sporočila OTA). Če želite odpreti pametno sporočilo, odprite mapo Prejeta, poiščite pametno sporočilo () in pritisnite .

- *Slikovno sporočilo* – če želite sliko shraniti v mapo *Slikovna spor.* v **Predstavn.** → **Podobe**, izberite **Možnosti** → *Shrani*.
- *Vizitka* – če želite shraniti informacije v vizitki, izberite **Možnosti** → *Shrani vizitko*.




Opomba: Če so vizitkam priložene potrditve ali zvočni posnetki, ne bodo shranjeni.

- *Ton zvonjenja* – če želite melodijo za zvonjenje shraniti v meni Skladatelj, izberite **Možnosti** → *Shrani*.
- *Logo operaterja* – če želite shraniti logo, izberite **Možnosti** → *Shrani*. Logo operaterja bo zdaj videti v

pripravljenosti, namesto originalne oznake za operaterja.

- *Vpis v koledarju* – če želite povabilo shraniti v koledar, izberite **Možnosti** → *Shrani v koledar*.
- *Sporočilo WAP* – če želite shraniti zaznamek, izberite **Možnosti** → *Shrani med zaznam..* Zaznamek se doda na seznam Zaznamki v brskalniku.

Če so v sporočilu hkrati nastavitve dostopne točke za brskalnik in zaznamki, jih shranite tako, da izberete **Možnosti** → *Shrani vse*. Ali: Izberite **Možnosti** → *Prikaži podrobnosti*, da ločeno pregledate zaznamek in informacije o dostopni točki. Če vseh podatkov ne želite shraniti, izberite nastavitve ali zaznamek, odprite podrobnosti in izberite **Možnosti** → *Shrani v Nastavitve* ali *Shrani med zaznam..*, odvisno od pogleda.

 **Nasvet** Če želite pozneje spremeniti nastavitve privzete dostopne točke za storitev brskalnika ali za večpredstavnostna sporočila, pojdite v **Storitev** → **Možnosti** → *Nastavitve* → *Privzeta dost. točka* ali **Sporočila** → **Možnosti** → *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočilo* → *Prednostna povez..*

- *Obvestilo o e-pošti* – pove vam, koliko pošte vas čaka v nabiralniku. Podrobnejši seznam lahko vsebuje podrobnejše informacije, na primer zadeve, pošiljatelj, priloge itd.
- Poleg tega lahko prejmete tudi številko za storitev za kratka sporočila, številko za telefonski predal, nastavitve profila za sinhronizacijo, nastavitve za dostopne točke brskalnika, večpredstavnostna sporočila

ali e-pošto, nastavitve za skripte za prijavo za dostopno točko ali e-poštne nastavitve.

Če želite shraniti nastavitve, izberite **Možnosti** → *Shrani v Nast. SMS*, *Shrani v tel. predal*, *Shrani v nastavitve*, *Shrani v Nastavitve* ali *Shr. v Nast. e-pošte*.



Nasvet Če prejmete datoteko vCard s priloženo sliko, se v Imenik shrani tudi slika.



Obvestila storitev

Od ponudnikov storitev lahko naročite obvestila storitev. To so obvestila z na primer naslovi novic in lahko vsebujejo besedilno sporočilo ali naslov storitve brskalnika. Za več informacij o dostopnosti in naročnini se obrnite na svojega ponudnika storitev.

Ponudniki storitev lahko posodobijo obstoječe obvestilo storitve vsakič, ko ga prejmete. Sporočila lahko posodobite tudi, če ste jih premaknili iz mape Prejeto. Ko obvestilom storitev poteče veljavnost, se samodejno zbrisejo.

 Možnosti med pregledovanjem obvestila storitve: *Naloži sporočilo*, *Premakni v mapo*, *Podrobnosti spor.*, *Pomoč* in *Izhod*.

Pregledovanje obvestil storitev v meniju Prejeta sporočila

- 1 V mapi Prejeta sporočila poiščite obvestilo storitve () in pritisnite .
- 2 Če želite naložiti ali pregledati storitev, pritisnite **Naloži sporočilo**. Izpiše se obvestilo *Nalagam sporočilo*.

Če je treba, igralna naprava vzpostavi podatkovno povezavo.

- 3 V Prejeto se vrnete s tipko **Nazaj**.

Pregledovanje obvestil storitev v brskalniku

V brskalniku izberite **Možnosti** → *Prikaži sp. storitve*, da se naložijo in izpišejo obvestila storitev.

Moje mape



Možnosti v

meniju Moje mape: *Odpri, Novo sporočilo, Zbriši, Podrobnosti spor., Premakni v mapo, Nova mapa, Preimenuj mapo, Pomoč in Izhod*.

V meniju Moje mape lahko svoja sporočila organizirate v mape, ustvarjate nove mape in preimenujete ter brišete obstoječe mape. Izberite **Možnosti** → *Premakni v mapo, Nova mapa* ali *Preimenuj mapo*. Za več informacij glejte 'Premikanje predmetov v mapo' na strani 13.

Mapa Predloge

- Predloge lahko uporabljate, da se izognete vnovičnemu pisanju pogosto uporabljenih sporočil. Če želite ustvariti novo predlogo, izberite **Možnosti** → *Nova predloga*.

Nabiralnik



Ko odprete to mapo, lahko odprete nabiralnik, če želite:


- naložiti novo e-pošto in sporočila ali
- brez povezave pregledati prej naložene naslove za e-pošto in sporočila.

Če izberete *Novo sporočilo* → *Ustvari: E-pošta* ali *Nabiralnik* v glavnem pogledu menija Sporočila, ko nastavitve za e-pošto še niso vpisane, jih bo igralna naprava zahtevala. Glejte 'Potrebne nastavitve za e-pošto', stran 76.

Ko ustvarite nov nabiralnik, izbrano ime samodejno zamenja *Nabiralnik* v glavnem pogledu Sporočila. Shranite lahko več nabiralnikov (največ šest).

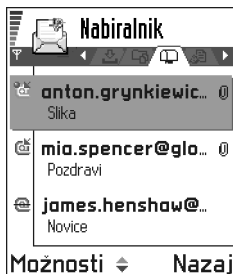
Odpiranje nabiralnika

Ko odprete nabiralnik, se lahko odločite za pregledovanje naloženih sporočil ali za povezavo z e-poštnim strežnikom.


- Ko poiščete nabiralnik in pritisnete , vas igralna naprava vpraša: *Se povežem z nabiralnikom?* Izberite *Da*, da se povežete z nabiralnikom, ali *Ne*, da pregledate prej naložena sporočila brez povezave.
- Drugi način za vzpostavitev povezave je, da izberete **Možnosti** → *Poveži*.

Pregledovanje e-pošte, ko je vzpostavljena povezava

Ko imate vzpostavljeno povezavo, ste povezani z nabiralnikom prek podatkovne ali paketne povezave. Glejte tudi 'Znaki za podatkovno povezavo', stran 10, 'Podatkovni klici GSM', stran 42, in 'Paketni prenos podatkov (General Packet Radio Service (GPRS) – splošna paketna radijska storitev)', stran 43.



Možnosti med pregledovanjem naslovov sporočil: *Odpri*, *Novo sporočilo*, *Poveži* / *Prekini*, *Naloži e-pošto*, *Zbriši*, *Podrobnosti spor.*, *Kopiraj v mapo*, *Označi/Opusti*, *Pomoč* in *Izhod*.

 **Opomba:** Če uporabljate protokol POP3, se e-pošta ne posodablja samodejno. Če hočete videti nova sporočila, morate povezavo prekiniti in vnovič vzpostaviti.

Pregledovanje e-pošte, ko povezava ni vzpostavljena



Ko pregledujete e-pošto brez povezave, igralna naprava ni povezana z nabiralnikom.


Če hočete e-pošto pregledovati brez povezave, jo morate najprej naložiti iz nabiralnika, glejte naslednji razdelek. Ko


na igralno napravo naložite nastavitve za e-pošto, prekinete povezavo tako, da izberete **Možnosti** → *Prekini*. Zdaj lahko nadaljujete prebiranje naloženih naslovov in sporočil brez povezave. Napišete lahko novo e-poštno sporočilo, odgovorite na naložena sporočila in posredujete prejeta sporočila. E-poštna sporočila lahko odpošljete ob naslednji vzpostavitvi povezave. Ko naslednjič odprete *Nabiralnik*, odgovorite z **Ne** na vprašanje *Se povežem z nabiralnikom?*, da lahko pregledujete sporočila brez povezave.

Nalaganje e-pošte iz nabiralnika


- Če povezava ni vzpostavljena, izberite **Možnosti** → *Poveži*, da vzpostavite povezavo z nabiralnikom.

Pogled Nabiralnik je podoben pogledu v mapi Prejeta sporočila v meniju Sporočila. Po seznamu se lahko pomikate s pritiskom na  ali . Stanje e-pošte označujejo naslednje ikone:

 – novo e-poštno sporočilo (s povezavo ali brez nje). Vsebinska še ni bila naložena (puščica v ikoni kaže navzven).

 – nova e-pošta, vsebina je že bila naložena (puščica kaže navznoter).

 – prebrana e-pošta.

 – naslov prebrane e-pošte, katere vsebina je bila zbrisana iz igralne naprave.


- Ko imate vzpostavljeno povezavo z oddaljenim nabiralnikom, izberite **Možnosti** → *Naloži e-pošto* →

- **Novo** – na igralno napravo naloži vsa nova sporočila.
 - **Izbrano** – naloži le označena e-poštna sporočila. Posamezna sporočila izberite z ukazi *Označi/Opusti* → *Označi/Opusti*. Na strani 13 najdete napotke za izbiranje več predmetov hkrati.
 - **Vse** – naloži vsa sporočila v nabiralniku. Nalaganje lahko preključite s tipko **Prekliči**.
- 2 Ko naložite e-pošto, jo lahko pregledujete brez povezave. Izberite **Možnosti** → *Prekini*, da prekinete povezavo in pregledate sporočila.

Kopiranje e-pošte v drugo mapo

Če želite e-pošno sporočilo prekopirati iz nabiralnika v mapo v meniju *Moje mape*, izberite **Možnosti** → *Kopiraj*. Iz seznama izberite mapo in pritisnite **OK**.

Odpiranje e-pošte

- Možnosti med pregledovanjem e-pošte: *Odgovori*, *Posreduj*, *Zbriši*, *Priloge*, *Podrobnosti spor.*, *Premakni v mapo*, *Dodaj v Imenik*, *Poišči*, *Pomoč* in *Izhod*.
- Ko pregledujete e-poštna sporočila, ne glede na povezavo, poiščite zeleno sporočilo in ga odprite s pritiskom na . Če sporočilo ni naloženo (puščica v ikoni kaže navzven), ko povezava ni vzpostavljena in ko izberete *Odpri*, vas igralna naprava vpraša, ali želite sporočilo naložiti iz nabiralnika.




Opomba: Po nalaganju sporočila ostane povezava vzpostavljena. Izberite **Možnosti** → *Prekini*, da končate podatkovno povezavo.

Prekinjanje povezave z nabiralnikom

Ko je vzpostavljena povezava, izberite **Možnosti** → *Prekini*, da prekinete podatkovni klic ali povezavo GPRS z oddaljenim nabiralnikom. Glejte tudi 'Znaki za podatkovno povezavo', stran 10.

Pregledovanje e-poštnih prilog

Možnosti v pogledu Priloge: *Odpri*, *Naloži*, *Shrani*, *Pošlji*, *Zbriši*, *Pomoč* in *Izhod*.

- Odprite sporočilo z znakom za prilogo  in izberite **Možnosti** → *Priloge*, da odprete pogled Priloge. V pogledu Priloge lahko nalagate, odpirate in shranjujete priloge. Priloge lahko pošiljate tudi prek Bluetooth.




POMEMBNO! Priloge lahko vsebujejo viruse ali so drugače škodljive vaši igralni napravi ali PC-ju. Ne odpirajte prilog, če niste prepričani, da je pošiljatelj vreden zaupanja. Za več informacij glejte 'Delo s potrditvami', stran 49.




Nasvet Če želite varčevati s pomnilnikom, lahko odstranite priloge sporočil, a jih kljub temu obdržite na strežniku. V pogledu Priloge zberite **Možnosti** → *Zbriši*.


Nalaganje prilog v igralno napravo

- Če je znak za prilogo zasenčen, priloga ni naložena. Če želite prilogo naložiti, jo poiščite in izberite **Možnosti** → *Naloži*.

 **Opomba:** Če vaš nabiralnik podpira protokol IMAP 4, lahko naložite samo e-poštne naslove, sporočila ali sporočila in priloge. Za protokol POP3 so na voljo le možnosti za nalaganje naslovov ali sporočil s prilogami. Za več informacij glejte stran 88.


Odpiranje prilog

- V pogledu Priloge poiščite prilogo in jo odprite s pritiskom na .
 - Če je povezava vzpostavljena, se priloga naloži iz strežnika in odpre v ustrezni aplikaciji.
 - Če nimate vzpostavljene povezave, vas igralna naprava vpraša, ali želite prilogo naložiti. Če odgovorite z *Da*, se vzpostavi povezava z nabiralnikom.
- Pritisnite **Nazaj**, da se vrnete v pregledovalnik e-pošte.

 **Nasvet** Podprti zapisi podob so naštetni na strani 60. Če želite najti seznam drugih zapisov, ki jih podpira igralna naprava Nokia N-Gage, obiščite stran z informacijami o izdelku na strani www.n-gage.com.

Ločeno shranjevanje prilog


Če želite shraniti prilogo, v pogledu Priloge izberite **Možnosti** → *Shrani*. Priloga se shrani v ustrezno aplikacijo. Na primer, zvoke lahko shranite v Snemalnik, besedila (.TXT) pa v Beležnica.

 **Opomba:** Priloge, na primer podobe, lahko shranjujete na pomnilniško kartico, če je na voljo.


Brisanje e-pošte

- Brisanje pošte iz igralne naprave, pri čemer jo obdržite v nabiralniku.


Izberite **Možnosti** → *Zbriši* → *Samo naprava*.

 **Opomba:** Igralna naprava z naslovi sporočil kaže stanje v nabiralniku. Čeprav zbrisete vsebino sporočila, njegov naslov ostane shranjen. Če hočete zbrisati tudi naslov, morate najprej zbrisati sporočilo v nabiralniku in nato vzpostaviti povezavo z nabiralnikom, da se spremembe pokažejo tudi na igralni napravi.

- Brisanje pošte iz igralne naprave in nabiralnika. Izberite **Možnosti** → *Zbriši* → *Naprava in strežnik*.

 **Opomba:** Če povezava ni vzpostavljena, se e-pošta zbriše najprej iz igralne naprave. Ob naslednji vzpostavitvi povezave se bo sporočilo zbrisalo tudi na strežniku. Če uporabljate protokol POP3, se sporočila, ki so označena za brisanje, zbrisejo šele, ko prekinete povezavo z nabiralnikom.

Povrnitev zbranih sporočil, ko povezava ni vzpostavljena

Če želite preklicati brisanje e-pošte z igralne naprave in strežnika hkrati, poiščite sporočilo, ki je označeno za brisanje () in izberite **Možnosti** → *Povrni*.

V pošiljanju



V pošiljanju je začasna shramba za sporočila, ki jih želite poslati.



Primer: Sporočila se shranijo v mapo V pošiljanju, če je na primer igralna naprava zunaj dosega omrežja. E-poštna sporočila lahko odpošljete tudi ob naslednji vzpostavitvi povezave.

Stanje sporočil v mapi V pošiljanju

- *Pošiljam* – vzpostavlja se povezava in pošilja sporočilo.
- *Čaka / Čaka v vrsti* – če v mapi V pošiljanju čakata dve sporočili iste vrste, bo prvo čakalo, dokler se drugo ne odpošlje.
- *Pon. pošiljanje ob (čas)* – pošiljanje ni uspelo. Igralna naprava bo čez nekaj časa poskusila znova. Če želite pošiljanje ponoviti tako, pritisnite *Pošlji*.
- *Preloženo* – za sporočila v mapi V pošiljanju lahko preložite pošiljanje. Poiščite sporočilo, ki se pošilja, in izberite **Možnosti** → *Prelóži pošiljanje*.
- *Ni uspelo* – igralna naprava je sporočilo skušala poslati tolikokrat, kot je dovoljeno, a ji ni uspelo. Pošiljanje ni uspelo. Če ste poslali kratko sporočilo, ga odprite in preverite, ali so nastavitve za pošiljanje pravilne.

Pregledovanje sporočil na kartici SIM

Preden želite sporočila na kartici SIM pregledati, jih prekopirajte v mapo na igralni napravi.

- 1 V glavnem pogledu Sporočila izberite **Možnosti** → *Sporočila na SIM*.
- 2 Izberite **Možnosti** → *Označi/Opusti* → *Označi* ali *Označi vse*, da označite sporočila.
- 3 Izberite **Možnosti** → *Kopiraj*. Odpre se seznam map.
- 4 Izberite mapo in pritisnite **OK**. Vstopite v mapo in preglejte sporočila.

Obvestila v celici (storitev omrežja)



V glavnem pogledu Sporočila izberite **Možnosti** → *Sporočila v celici*.

Možnosti za Obvestila v celici:

Odpri, Naročil/Prekliči naročnino, Označi / Opusti, Tema, Nastavitve, Pomoč in Izhod.

Ta storitev omrežja vam omogoča sprejemanje različnih obvestil (na primer vreme ali cestne razmere) od vašega ponudnika storitev.

Za seznam tem in njihovih številok se obrnite na ponudnika storitev. V glavnem pogledu lahko vidite:

- stanje teme: – za nova, naročena sporočila in – za nova, nenaročena sporočila.

- številka teme, ime teme in oznaka za pošiljanje (✉). Igralna naprava vas obvesti, ko prejmete sporočila na označeno temo.



Opomba: Paketna podatkovna povezava (GPRS) lahko prepreči sprejem sporočil v celici. Za pravilne nastavitve GPRS se obrnite na svojega operaterja. Za več informacij o nastavitvah GPRS glejte 'Paketni prenos podatkov (General Packet Radio Service (GPRS) – splošna paketna radijska storitev)' na strani 43.

Ukazi za omrežne storitve



➡ V glavnem pogledu Sporočila izberite **Možnosti** → *Ukazi za storitve*.

V tem meniju lahko ponudniku storitev pošiljate zahteve po storitvah (znane tudi kot ukazi USSD), na primer ukaze za vklop določenih storitev.

Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev. Pošiljanje zahteve:

- v pripravljenosti ali med klicem vpišite številke za ukaz in pritisnite **Pošlji**, ali:
- če morate poleg številk vpisati tudi črke, izberite **Sporočila** → **Možnosti** → *Ukazi za storitve*.

Nastavitve za sporočila

Nastavitve za sporočila so razdeljene v skupine glede na različne vrste sporočil. Poiščite želene nastavitve in pritisnite

Nastavitve besedilnih sporočil

Možnosti med urejanjem nastavitev za center za kratka sporočila: *Nov center za spor., Uredi, Zbriši, Pomoč in Izhod*.

Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Kratko sporočilo*, da odprete naslednji seznam nastavitev:





- Centri za sporočila* – seznam vseh določenih centrov za sporočila. Glejte 'Dodajanje novega centra za besedilna sporočila', stran 86.
- Uporabljeni center* – določa center za sporočila, ki bo uporabljen za dostavo kratkih sporočil in pametnih sporočil, kot so slikovna sporočila.
- Povratnica* – če je ta storitev omrežja nastavljena na *Da*, se v dnevniku izpiše stanje poslanega sporočila (*Se dostavlja, Ni uspelo, Dostavljeno*). Če je izbrana nastavek *Ne*, se v dnevniku prikaže le stanje *Poslano*. Glejte stran 21.
- Veljavnost sporočila* – če prejemnik sporočila ni dosegljiv v času veljavnosti sporočila, se sporočilo ne dostavi. Ta funkcija deluje le, če jo podpira omrežje. *Največja mogoča* je najdaljša veljavnost, ki jo omrežje omogoča.
- Spor. poslano kot* – na voljo so možnosti *Besedilo, Faks, Pager in E-pošta*. Za več informacij se obrnite na svojega operaterja.



Opomba: To možnost uporabljajte le, če ste prepričani, da jo podpira vaš center za sporočila.

- *Prednostna povez.* – kratka sporočila lahko pošiljate prek običajnega omrežja GSM ali prek GPRS, če to omrežje podpira. Glejte 'Paketni prenos podatkov (General Packet Radio Service (GPRS) – splošna paketna radijska storitev)', stran 43.
- *Odg. prek istega c.* (storitev omrežja) – če to možnost nastavite na *Da*, lahko prejemnik vašega sporočila pošlje svoj odgovor prek iste številke centra za sporočila.

Dodajanje novega centra za besedilna sporočila

- 1 Odprite *Centri za sporočila* in izberite **Možnosti** → *Nov center za spor.*
- 2 Pritisnite , napišite ime centra za storitve in pritisnite **OK**.
- 3 Pritisnite , nato  in vpišite številko centra za kratka sporočila (**Mora biti določ.**). Pritisnite **OK**. Za pošiljanje navadnih in slikovnih sporočil potrebujete številko centra za sporočila. Dobite jo od ponudnika storitev.
- Če hočete uporabiti nove nastavitve, se vrnite v pogled za nastavitve. Poiščite *Uporabljeni center*, pritisnite  in izberite center za sporočila.

Nastavitve za večpredstavnostna sporočila

Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočila*, da odprete naslednji seznam nastavitvev:

- *Prednostna povez. (Mora biti določ.)* – izberite, katera dostopna točka bo uporabljena kot prednostna povezava za center za večpredstavnostna sporočila. Glejte 'Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila', stran 74.



Opomba: Če prejmete nastavitve za večpredstavnostna sporočila v obliki pametnega sporočila in jih shranite, bodo samodejno uporabljena za prednostno povezavo. Glejte 'Sprejemanje pametnih sporočil', stran 78.

- *Rezervna povezava* – izberite dostopno točko, ki bo uporabljena kot rezervna povezava za center za večpredstavnostna sporočila.



Opomba: Tako *Prednostna povez.* kot *Rezervna povezava* morata imeti isto nastavitvev za *Domača stran*. Različna je lahko le podatkovna povezava.



Primer: Če za prednostno povezavo uporabljate paketni prenos podatkov, lahko za rezervno povezavo uporabite hiter podatkovni klic. Tako boste lahko večpredstavnostna sporočila sprejemali tudi v omrežjih, ki ne podpirajo paketnega prenosa podatkov. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev ali omrežnega operaterja. Glejte

tudi 'Splošne informacije o podatkovnih povezavah in dostopnih točkah', stran 42.

- *Spr. večpredst. spor.* – izberite:
Samo dom. omr. – večpredstavnostna sporočila lahko sprejemate samo v domačem omrežju. Ko ste zunaj domačega omrežja, se sprejem večpredstavnostnih sporočil izključi.
Vedno – večpredstavnostna sporočila lahko sprejemate vedno.
Izključeno – večpredstavnostna sporočila in oglasi so izključeni.

POMEMBNO!

- Ko ste zunaj domačega omrežja, je lahko pošiljanje in sprejem večpredstavnostnih sporočil dražje.
- Če ste izbrali nastavitvev *Samo dom. omr.* ali *Vedno*, lahko igralna naprava vzpostavi podatkovni klic ali povezavo GPRS brez vaše vednosti.
- *Ob sprejemu sporočil* – izberite:
Takoj naloži – igralna naprava takoj naloži prejeta večpredstavnostna sporočila. Če obstajajo preložena sporočila, bodo naložena tudi ta.
Preloži nalaganje – nalaganje večpredstavnostnih sporočil se preloži. Če hočete pozneje naložiti sporočila, nastavite *Ob sprejemu sporočil* na *Takoj naloži*.

Zavrni sporočilo – če želite zavrniti večpredstavnostno sporočilo. Center za večpredstavnostna sporočila bo sporočila zbrisal.

- *Dovoli anonimna sp.* – izberite *Ne*, če ne želite sprejemati sporočil od anonimnih pošiljateljev.
- *Sprejem oglasov* – določite, ali želite sprejemati večpredstavnostna sporočila z oglasi.
- *Povratnice* – nastavite na *Da*, če želite, da se v dnevniku izpiše stanje poslanega sporočila (*Se dostavlja*, *Ni uspelo*, *Dostavljeno*). Glejte stran 21.



Opomba: Za večpredstavnostna sporočila, poslana na e-naslov, morda ne bo mogoč sprejem povratnice.

- *Prepreči poš. povrat.* – izberite *Da*, če ne želite, da igralna naprava pošilja povratnice za večpredstavnostna sporočila.
- *Veljavnost sporočil* – če prejemnik sporočila ni dosegljiv v času veljavnosti sporočila, se sporočilo ne dostavi. Ta funkcija deluje le, če jo podpira omrežje. *Največja mogoča* je najdaljša veljavnost, ki jo omrežje omogoča.
- *Velikost podobe* – določite velikost podobe v večpredstavnostnem sporočilu. Na voljo so te možnosti: *Majhna* (največ 160*120 pik) in *Velika* (največ 640*480 pik).
- *Privzeta slušalka* – izberite *Zvočnik* ali *Slušalka*, če želite predvajati zvoke v večpredstavnostnih sporočilih prek zvočnika ali slušalke. Za več informacij glejte 'Zvočnik', stran 14.

Nastavitve za e-pošto

Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *E-pošta*.

Odprite *Vključeni nabiralnik* in izberite nabiralnik.

Možnosti med urejanjem nastavitve za e-pošto: *Možnosti urejanja*, *Nov nabiralnik*, *Zbriši*, *Pomoč* in *Izhod*.

Nastavitve za nabiralnike

Izberite *Nabiralniki*, da odprete seznam nabiralnikov, ki so določeni. Če nabiralniki niso določeni, bo igralna naprava zahtevala, da jih določite. Odpre se ta seznam nastavitve:

- *Ime nabiralnika* – napišite opisno ime za nabiralnik.
- *Upor. dostopna točka (Mora biti določ.)* – internetna dostopna točka za nabiralnik. Iz seznama izberite dostopno točko. Več informacij o ustvarjanju dostopne točke najdete tudi v 'Nastavitve povezave' na strani 42.
- *Moje-naslov (Mora biti določ.)* – napišite e-naslov, ki ste ga dobili od ponudnika storitev. Naslov mora vsebovati znak @. Odgovori na vaša sporočila bodo poslani na ta naslov.
- *Str. za pošilj. pošte: (Mora biti določ.)* – vpišite naslov IP ali ime gostitelja za računalnik, ki pošilja vašo e-pošto.
- *Pošlji sporočilo* – določite, kako se pošilja e-pošta z vaše igralne naprave. *Takoj* – povezava z nabiralnikom se vzpostavi takoj, ko izberete *Pošlji*. *Ob naslednji pov.* – e-pošta se odpošlje ob naslednji povezavi z nabiralnikom.

- *Pošlji kopijo sebi* – izberite *Da*, da shranite kopijo sporočila v nabiralnik na naslovu *Moj e-naslov*.
- *Podpiši* – izberite *Da*, če želite sporočilu pripeti podpis in napisati ali urediti besedilo podpisa.
- *Uporabniško ime* – vpišite uporabniško ime, ki vam ga je dodelil ponudnik storitev.
- *Geslo* – vpišite svoje geslo. Če tega polja ne izpolnite, bo igralna naprava zahtevala geslo ob vzpostavitvi povezave z nabiralnikom.
- *Str. za sprejem pošte: (Mora biti določ.)* – vpišite naslov IP ali ime gostitelja za računalnik, ki sprejema vašo e-pošto.
- *Vrsta nabiralnika* – določa e-poštni protokol, ki ga zahteva vaš ponudnik nabiralnika. Na voljo sta možnosti *POP3* in *IMAP4*.



Opomba: To nastavev lahko določite le enkrat in je ne morete več spremeniti, ko jo shranite.

- *Zaščita* – zaščita za povezavo z nabiralnikom *POP3*, *IMAP4* in *SMTP*.
- *APOP zaščit. prijava* – uporablja se s protokolom *POP3* za zaščiten pošiljanje gesel na strežnik za e-pošto. Ni na voljo, če je izbran protokol *IMAP4* v nastavitvi *Vrsta nabiralnika*.
- *Naloži prilogo* (ni na voljo, če je izbran protokol *POP3*) – naloži sporočilo s prilogo ali brez.
- *Naloži glave* – omeji število glav, ki jih lahko naloži igralna naprava. Na voljo sta možnosti *Vse* in *Določi uporabnik*.

Nastavitve za obvestila storitev

Ko odprete **Sporočila** in izberete **Možnosti** → *Nastavitve* → *Sporočilo storitev*, se odpre naslednji seznam:

- *Sporočila storitev* – izberite, ali želite sprejemati obvestila storitev.
- *Potreb. preverjanje* – izberite, če želite sprejemati samo obvestila storitev iz potrjenih virov.

Nastavitve za obvestila v celici

Pri ponudniku storitev preverite, ali so obvestila v celici na voljo in katere številke uporabljajo. Pojdite v **Sporočila** → **Možnosti** → *Nastavitve* → *Sporočila v celici* za nastavitve:

- *Sprejem* – *Vključeno* ali *Izključeno*,
- *Jezik* – Vse dovoljuje sprejem obvestil v vseh mogočih jezikih. *Izbrano* omogoča, da izbirate, katere jezike obvestil dovolite. Če želenega jezika ni na seznamu, izberite *Drugo*.
- *Zaznavanje tem* – če prejmete sporočilo, ki ne pripada nobeni od obstoječih tem, omogoča *Zaznavanje tem* Č *Vključeno*, da samodejno shranite številko teme. Številka teme se shrani na seznam tem in se izpiše brez imena. Izberite *Izključeno*, če novih števil tem ne želite shranjevati samodejno.

Nastavitve za mapo Poslano

Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Drugo*, da odprete naslednji seznam nastavitvev:

- *Shrani poslana* – tu lahko določite, da igralna naprava shrani vsako poslano sporočilo v mapo Poslano.
- *Št. shranjenih spor.* – določite, koliko sporočil bo v danem trenutku shranjenih v mapi Poslano. Privzeta meja znaša 20 sporočil. Ko presežete mejo, se zbriše najstarejše sporočilo.



10. Profili

↩ Pojdite v **Meni** → **Profili**.


V meniju Profili lahko nastavite in prilagodite tone igralne naprave različnim dogodkom, okoljem in podskupinam. Obstaja šest prednastavljenih profilov: *Splošno*, *Tiho*, *Sestanek*, *Na prostem*, *Pager* in *Brez povezave*, ki jih lahko prilagodite svojim potrebam.

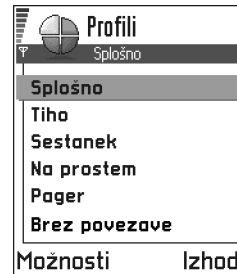
Trenutno izbrani profil je v pripravljenosti prikazan na vrhu zaslona. Če uporabljate profil *Splošno*, se izpiše samo datum.

Zvonjenje lahko nastavite na privzete tipe zvonjenja, na melodije, ustvarjene v meniju *Skladatelj*, in na melodije, prejete prek Bluetooth ali povezave s PC-jem.


Spreminjanje profila

- 1 Pojdite v **Meni** → **Profili**. Odpre se seznam profilov.
- 2 V seznamu Profili poiščite profil in izberite **Možnosti** → *Vključi*.


💡 **Bližnjica:** Če želite spremeniti profil, v pripravljenosti pritisnite . Poiščite želeni profil in pritisnite **OK**.




Prilagajanje profilov lastnim potrebam


 **Opomba:** Za več informacij o profilu *Brez povezave* glejte '[Profil Brez povezave](#)', stran 91.

- 1 Če želite profil spremeniti, ga poiščite v seznamu Profili in izberite **Možnosti** → *Prilagodi*. Odpre se seznam nastavitev za profil.

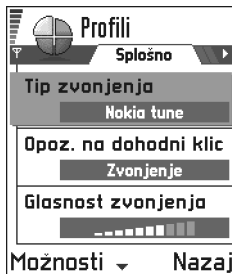
- 2 Poiščite želeno nastavitvev in pritisnite , da odprete možnosti:

- *Tip zvonjenja* – Če želite nastaviti tip zvonjenja za govorne klice, ga izberite v seznamu. Ko se pomikate po seznamu, se ustavite na tipu zvonjenja, da se predvaja. Zvonjenje ustavite s pritiskom na katero koli tipko. Če uporabljate pomnilniško kartico, so melodije, ki so shranjene na njej, označene z .

Melodije uporabljajo skupni pomnilnik. Glejte 'Skupni pomnilnik', stran 16.


 **Opomba:** Tip zvonjenja lahko spremenite na dveh mestih: Profili ali Imenik. Glejte 'Določanje načina zvonjenja za vizitko ali skupino', stran 56.

- *Opoz. na dohodni klic* – Ko izberete *Naraščajoče*, se glasnost zvonjenja postopno povečuje do izbrane glasnosti.
- *Glasnost zvonjenja* – Določa glasnost zvonjenja ob prejemu klicev in sporočil.
- *Opozor. na sporočilo* – Določa način opozarjanja za sporočila.
- *Opoz. z vibriranjem* – Igralna naprava vas lahko na sporočila in klice opozarja tudi z vibriranjem.
- *Toni tipk* – S to možnostjo lahko nastavite glasnost tonov tipk.




- *Opozorilni toni* – Igralna naprava vas zvočno opozori, na primer takrat, ko se izprazni baterija.
- *Zvoni za* – Omogoči zvonjenje le za prejete klice, katerih številke so v izbrani podskupini. Igralna naprava vas ne bo opozarjala na klice, ki ne prihajajo od članov izbrane podskupine. Izberete lahko Vse ali seznam podskupin, če ste jih določili. Glejte 'Ustvarjanje skupin', stran 57.
- *Ime profila* – Profilu lahko določite poljubno ime. Profilov Splošno in Brez povezave ne morete preimenovali.


Profil Brez povezave

 **Opomba:** To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralnih napravah. Igralne naprave ne vklopljajte, če je uporaba brezžičnih naprav, Bluetooth ali radia prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

Profil Brez povezave vam omogoča uporabo igralne naprave brez povezave z omrežjem GSM za igranje iger, poslušanje glasbe in radia.

 **Opozorilo!** V profilu Brez povezave ne morete klicati, tudi v sili ne, niti uporabljati drugih omrežnih funkcij.

- 1 Pojdite v **Meni** → **Profili**. V seznamu Profili poiščite *Brez povezave* in izberite **Možnosti** → *Vključi*.

- 2 Izberite **Da**. Igralna naprava se ponovno zažene, GSM vmesnik je izključen, kar kaže  v merilniku moči signala. Vsi GSM brezžični telefonski signali iz naprave so onemogočeni.



Nasvet Na kratko pritisnite tipko za vklop, da se odpre seznam profilov ter izberite *Brez povezave* in **OK**.




Opomba: Če se Bluetooth izključi zaradi prehoda v profil *Brez povezave*, ga morate vključiti ročno. Glejte 'Nastavitve Bluetooth', stran 116.



Opomba: Na področjih, kjer je uporaba mobilnih telefonov prepovedana, utegne biti prepovedana tudi uporaba vmesnikov Bluetooth in radia. Pred uporabo vmesnika Bluetooth ali radia se zato posvetujte s pooblaščenimi osebami.



Prilagajanje profila Brez povezave

- 1 V seznamu Profili poiščite *Brez povezave* in izberite **Možnosti** → *Prilagodi*. Odpre se seznam nastavitvev za profil.
- 2 Poiščite želeno nastavitev in pritisnite , da odprete možnosti:
 - *Glasnost zvonjenja* – Določa glasnost zvonjenja ob prejemu sporočil prek Bluetooth.
 - *Opozor. na sporočilo* – Določa način opozarjanja na sporočila Bluetooth.
 - *Opoz. z vibriranjem* – Igralna naprava vas lahko na dohodna sporočila Bluetooth opozarja tudi z vibriranjem.
 - *Toni tipk* – S to možnostjo lahko nastavite glasnost tonov tipk.
 - *Opozorilni toni* – Igralna naprava vas zvočno opozori, na primer takrat, ko se izprazni baterija.
 - *Ime profila* – Profila *Brez povezave* ne morete preimenovali.

Izklop profila Brez povezave

- 1 Pojdite v **Meni** → **Profili**.
- 2 V seznamu Profili poiščite drug profil (ne več *Brez povezave*) in izberite **Možnosti** → *Vključi*.
- 3 Izberite **Da**. Igralna naprava se ponovno zažene, GSM vmesnik se vključi (če je dovolj moči signala).



11. Koledar



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralni napravi. Igralne naprave ne vklopljajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.


➡ Pojdite v **Meni** → **Koledar**.


V koledarju lahko zaznamujete sestanke, srečanja, rojstne dneve, obletnice in druge dogodke. Na prihajajoče dogodke vas lahko igralna naprava tudi zvočno opozori.


Koledar uporablja skupni pomnilnik. Glejte 'Skupni pomnilnik', stran 16.

Ustvarjanje vpisov v koledarju

- Izberite **Možnosti** → *Nov vpis* in izberite:
 - Sestanek* vas opomni na sestanek ob določeni uri in na določen dan.
 - Beležka* je splošna beležka za določen dan.
 - Obletnica* vas spomni na rojstne dneve in posebne datume. Vpisi Obletnica se ponovijo vsako leto.

- Izpolnite polja, glejte razdelek 'Polja v vpisih v koledarju' na strani 94. Med polji se premikajte s tipko za pomikanje. Med velikimi in malimi črkami preklopite s pritiskom na .
- Vpis shranite s pritiskom na **Končano**.


Sestanek



Zadeva
Zobozdravnikj


Kraj

Začetni čas
08:00


Možnosti ▾ **Končano**


Urejanje vpisov v koledarju

 Možnosti za urejanje beležk v koledarju: *Zbriši*, *Pošlji*, *Pomoč* in *Izhod*.




- V dnevnem pogledu poiščite vpis in ga odprite s pritiskom na .
- Uredite polja in pritisnite **Končano**.
 - Če urejate ponovljeni vpis, izberite, kako naj igralna naprava upošteva spremembe: *Vse ponovitve* – spremenijo se vsi ponovljeni vpisi / *Samo to ponovitev* – spremeni se le izbrana ponovitev.


Brisanje vpisov v koledarju

- V dnevnem pogledu poiščite želeni vpis in izberite **Možnosti** → *Zbriši* ali pritisnite . Potrdite s tipko **Da**.
- Če brišete ponovljeni vpis, izberite, kako naj igralna naprava upošteva spremembe: *Vse ponovitve* – zbrišejo se vsi ponovljeni vpisi / *Samo to ponovitev* – zbriše se le izbrana ponovitev.

 **Primer:** Vaš tedenski tečaj je bil preklican. Koledar ste nastavili tako, da vas opominja vsak teden. Izberite *Samo to ponovitev*, da vas bo koledar kljub temu opomnil drugič teden.




Polja v vpisih v koledarju

- *Zadeva / Priložnost* – Napišite opis dogodka.
- *Kraj* – kraj srečanja, vpis ni obvezen.
- *Začetni čas, Končni čas, Začetni datum in Končni datum*.
- *Opozorilo* – Pritisnite , da vključite polja za *Čas opozorila* in *Datum opozorila*.
- *Ponovitve* – Pritisnite , da se vpis spremeni v ponovljenega. V dnevnem pregledu je tak vpis označen z .

 **Primer:** Ponavljanje je priročno predvsem za ponavljajoče se dogodke, tedenske tečaje, mesečne sestanke in vsakodnevna opravila.

- *Ponavljaj do* – Tu lahko nastavite končni datum za ponovljeni vpis.

- *Sinhronizacija* – Če izberete *Zasebna*, bo po sinhronizaciji vpis viden le vam in ne drugim uporabnikom koledarja. To je zlasti uporabno, če koledar sinhronizirate s koledarjem v združljivem računalniku v službi. Če izberete *Javna*, bo vpis v koledar viden tudi drugim uporabnikom koledarja. Če izberete *Brez*, se ob sinhronizaciji vpis ne prenese v koledar računalnika.





 **Bližnjica:** Če hočete vpisati nov vpis v koledar, pritisnite katerokoli tipko ( – ) v kateremkoli pogledu koledarja. Odpre se vpis Sestanek, vpisani znaki pa se vpišejo v polje *Zadeva*.

Pogledi v koledarju


Možnosti v različnih pogledih koledarja: *Odpri, Nov vpis, Tedenski pregled, Mesečni pregled, Zbriši, Pojdi na datum, Pošlji, Nastavitve, Pomoč* in *Izhod*.



Mesečni pregled

Sinhronizacijske ikone v mesečnem pregledu:




-  – *Zasebna*,
-  – *Javna*,
-  – *Brez* in
-  – za dan je shranjenih več vpisov.

V mesečnem pregledu pomeni ena vrstica en teden. Trenutni datum je podčrtan. Dnevi, za katere je v koledarju shranjen vpis, so v spodnjem desnem vogalu označeni z majhnim trikotnikom. Trenutno izbrani datum je obdan z okvirjem.

- Dnevni pogled odprete tako, da poiščete želeni datum in pritisnete .
- Za skok na določen datum izberite **Možnosti** → *Pojdi na datum*. Vpišite datum in pritisnite **OK**.

 **Nasvet** Če v dnevni, tedenski ali mesečni pregled pritisnete , bo označen trenutni datum.



Ikone vpisov v koledarju za dnevni in tedenski pregled:





-  – Sestanek,
-  – Beležka in
-  – Obletnica.

 maj 15.05.2002						
	po	to	sr	če	pe	so
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8
Možnosti			Nazaj			

Tedenski pregled




V tedenskem pregledu so vpisi v koledarju prikazani v sedmih dnevni okvirčkih. Trenutni dan je podčrtan. Beležke in Obletnice so označene pred 8. uro. Sestanki so označeni z barvnimi črtami, ki kažejo začetni in končni čas.

- Če želite videti ali urediti vpis, poiščite celico z vpisom in pritisnite , da se odpre dnevni pregled, poiščite vpis in ga odprite s pritiskom na .

 20. teden 15.05.2002						
	po	to	sr	če	pe	so
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
Možnosti			Nazaj			

Dnevni pregled

V dnevni pregledu se izpišejo vpisi za izbrani dan. Vpisi so združeni glede na njihov začetni datum. Beležke in Obletnice so označene pred 8. uro.

- Če želite vpis urediti, ga poiščite in odprite s pritiskom na .
- Pritisnite  za skok na naslednji dan ali  za skok na prejšnji dan.



 sredo 15.05.2002	
Rezerviraj vs...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Kosilo
13:00	
14:00	
Možnosti	
Izhod	

Nastavitve za poglede v koledarju

Izberite **Možnosti** → *Nastavitve* in izberite:

- *Privzeti pregled* – S to možnostjo izberete pogled, ki se prikaže, ko odprete koledar.
- *Prvi dan v tednu je* – S to možnostjo izberete začetni dan tedna.
- *Oznaka tedna* – Tu spremenite naslov tedenskega pregleda na številko tedna ali datume.

Nastavljanje opozoril za koledar

- 1 Ustvarite nov vpis Sestanek ali Obletnica ali odprite že shranjeni vpis.
- 2 Poiščite *Opozorilo* in pritisnite , da odprete polji *Čas opozorila* in *Datum opozorila*.
- 3 Nastavite čas in datum opozorila.
- 4 Pritisnite **Končano**. V dnevnem pregledu se poleg vpisa prikaže znak za opozorilo .

Prekinjanje opozarjanja

- Opozorilo traja eno minuto. Ko se začne opozarjanje, ga ustavite s tipko **Ustavi**. Če pritisnete katerokoli drugo tipko, se opozarjanje preloži za nekaj minut.

Pošiljanje vpisov v koledarju


- V dnevnem pogledu poiščite želeni vpis in izberite **Možnosti** → *Pošlji*. Potem izberite način, na voljo so možnosti: *Prek SMS*, *Prek e-pošte* (na voljo je le, če je e-pošta pravilno nastavljena) ali *Prek Bluetooth*. Za več

informacij glejte poglavji '[Sporočila](#)' in '[Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth](#)' na strani [116](#).


Uvažanje podatkov

Podatke iz koledarja, imenika in opravil lahko z različnih telefonov Nokia preprosto prenesete na svojo igralno napravo, tako da uporabite aplikacijo Data Import v programskem paketu PC Suite for Nokia N-Gage. Navodila za uporabo aplikacije najdete v pomoči programskega paketa PC Suite.

12. Pripomočki in Predstavnost

 **Opomba:** Funkcije v mapi **Pripomočki in Predstavn.** lahko uporabljate le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajate, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

Priljubljene

 Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Priljubljene**.






V Priljubljene lahko shranjujete bližnjice, povezave do najljubših fotografij, video posnetkov, beležk, zvočnih posnetkov, zaznamkov in shranjenih strani brskalnika.

Možnosti v glavnem pogledu

Priljubljene: *Odpri*, *Uredi ime bližnjice*, *Ikona bližnjice*, *Zbriši bližnjico*, *Premakni*, *Prikaz seznama* | *Prikaz mreže*, *Pomoč* in *Izhod*.


Privzete bližnjice:

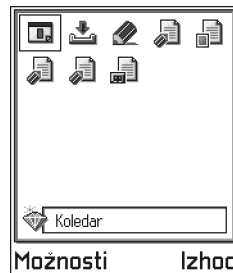
-  – odpre urejevalnik Beležke,
-  – odpre koledar za današnji dan,
-  – odpre mapo Prejeto v meniju Sporočila.

Dodajanje bližnjic


Bližnjice lahko dodajate le iz posameznih aplikacij. Vse aplikacije tega ne omogočajo.

- 1 Odprite aplikacijo in poiščite predmet, za katerega želite dodati bližnjico v Priljubljene.
- 2 Izberite **Možnosti** → **Dod.** v **Priljubljene** in pritisnite **OK**.

 **Opomba:** Bližnjica v meniju Priljubljene se samodejno posodobi, če predmet, na katerega kaže, premaknete iz ene mape v drugo.



V meniju Priljubljene:

- Če želite **odpreti bližnjico**, poiščite ikono in pritisnite . Datoteka se odpre v ustrezni aplikaciji.
- Če želite **bližnjico zbrisati**, jo poiščite in izberite **Možnosti** → **Zbriši bližnjico**. Če odstranite bližnjico, s tem ne vplivate na datoteko, na katero se nanaša.
- Če želite **spremeniti naslov bližnjice**, izberite **Možnosti** → **Uredi ime bližnjice**. Napišite novo ime. Ta

sprememba vpliva samo na bližnjico in ne na predmet, na katerega kaže.

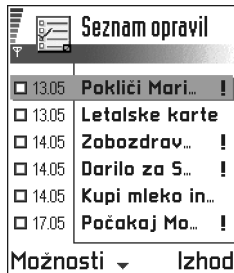
Opravlila

➔ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Opravlila**.



Opravlila vam omogočajo, da vodite seznam opravil, ki jih morate opraviti.

Opravlila uporabljajo skupni pomnilnik. Glejte 'Skupni pomnilnik', stran 16.



- Če želite vpisati opravilo, pritisnite katerokoli tipko (1 - 9). Odpre se urejevalnik, po vpisu znakov pa začne utripati kursor.
- Opravilo vpišite v polje **Zadeva**. Pritisnite za posebne znake.
 - Če želite za opravilo določiti rok, poiščite polje **Rok** in vpišite datum.
 - Če želite opravilo določiti pomembnost, poiščite polje **Pomembnost** in pritisnite .
- Opravilo shranite s pritiskom na **Končano**.
Opomba: Če odstranite vse znake in pritisnete **Končano**, se prej vpisani vpis zbrše.

- Če želite **odpreti opravilo**, ga poiščite in pritisnite .
- Če želite **zbrisati opravilo**, ga poiščite in izberite **Možnosti** → **Zbrši** ali pritisnite .
- Če želite **opravilo označiti kot dokončano**, ga poiščite in izberite **Možnosti** → **Označi kot končano**.
- Če želite **vnovič uveljaviti opravilo**, izberite **Možnosti** → **Ozn. kot nedokonč.**

Ikone za pomembnost: – Visoka, – Nizka in (brez ikone) – Normalna.

Ikone za stanje: – opravilo končano in – ni končano.

Kalkulator



➔ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Kalkulator**.

Možnosti v meniju Kalkulator:
Zadnji rezultat, Pomnilnik, Zbrši zaslon, Pomoč in Izhod.

- Vpišite prvo število v izračunu. S tipko lahko zbrisate morebitne napačno vpisane številke.
- Poiščite funkcijo in jo izberite s pritiskom na . uporabite za seštevanje, za odštevanje, za množenje in za deljenje.
- Vpišite drugo številko v izračunu.
- Izračun izvedete tako, da poiščete in pritisnete .



Opomba: Pretvornik ima omejeno točnost, zato lahko pride do napak zaradi zaokroževanja, še posebej pri dolgih deljenjih.

- Decimalno vejico vpišete s pritiskom na .
- Z daljšim pritiskom na zbrisate rezultat prejšnjega izračuna.
- S tipkama in lahko pregledate prejšnje izračune in se premikate po listu.
- shrani številko v pomnilnik, ki je označen z **M**. Če hočete priklicati številko iz pomnilnika, izberite . Če želite zbrisati shranjeno številko, izberite **Možnosti** → *Pomnilnik* → *Zbriši*.
- Če želite priklicati zadnji rezultat, izberite **Možnosti** → *Zadnji rezultat*.



Nasvet Za pomikanje med funkcijami večkrat pritisnite . Izbira se bo pri tem premikala med funkcijami.

Pretvornik

➡ Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Pretvornik**.



Pretvornik preračunava izmerjene vrednosti, na primer *Dolžina*, iz enih (*jard*) v druge enote (*m*).



Opomba: Pretvornik ima omejeno točnost, zato lahko pride do napak zaradi zaokroževanja.

Pretvarjanje enot

Možnosti v meniju Pretvornik:

Izberite enoto / Spremeni valuto, Vrsta pretvorbe, Tečajji, Pomoč, in Izhod.

- 1 Poiščite polje *Vrsta* in pritisnite , da se odpre seznam količin. Poiščite zeleno količino in pritisnite **OK**.
- 2 Poiščite prvo polje *Enota* in pritisnite , da se odpre seznam enot. Izberite enoto, iz katerih želite pretvarjati, in pritisnite **OK**. Poiščite naslednje polje *Enota* in izberite enoto, v katere želite pretvarjati.
- 3 Poiščite prvo polje *Količina* in vpišite zeleno količino. Drugo polje *Količina* samodejno izpiše pretvorjeno vrednost. Pritisnite za decimalno vejico in za simbole +, - (za temperaturo) in **E** (eksponent).



Opomba: Vrstni red pretvorbe se spremeni, če vrednost vpišete v drugo polje *Količina*. V tem primeru se rezultat izpiše v prvem polju *Količina*.

Nastavljanje osnovne valute in tečajev

Pred preračunavanjem valut morate izbrati osnovno valuto in vpisati tečaje.



Opomba: Tečaj za osnovno valuto je vedno 1. Osnovna valuta določa tečaje za druge valute.

- 1 Za količino izberite *Valuta* in izberite **Možnosti** → *Tečaji*. Odpre se seznam valut, osnovna valuta je prikazana na vrhu.
- 2 Osnovno valuto spremenite tako, da poiščete želeno valuto in izberete **Možnosti** → *Nast. kot osn. val.*



Opomba: Ko zamenjate osnovno valuto, se vsi vpisani tečaji nastavijo na 0, tako da morate vpisati nove.

- 3 Dodajte tečaje (glejte primer), poiščite valuto in vpišite novi tečaj, to je znesek nove valute, ki ustreza eni enoti osnovne valute.
- 4 Ko vpišete vse potrebne tečaje, lahko začnete s preračunavanjem valut, glejte 'Pretvarjanje enot' na strani 99.



Primer: Če za osnovno valuto izberete slovenski tolar (SIT), znaša evro (EUR) 232,63 SIT. V tem primeru bi za evro vpisali tečaj 232,63.



Nasvet Če želite preimenovati valuto, pojdite v pogled *Tečaji*, poiščite valuto in izberite **Možnosti** → *Preimenuj valuto*.




Beležke



Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Beležke**.



Beležke lahko povezujete s priljubljenimi predmeti in jih pošiljate na druge naprave. Če prejmete datoteke z neoblikovanim besedilom (zapis TXT), jih lahko shranite v Beležke.

- Pritisnite tipko ( - ), da začnete pisati. S tipko  lahko zbrisate posamezne črke. Napisano shranite s tipko **Končano**.

Ura



Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Ura**.



Možnosti v meniju


Ura: *Nastavi budilko*, *Ponastavi budilko*, *Izklopi budilko*, *Nastavitve*, *Pomoč* in *Izhod*.


Spreminjanje nastavitev ure

- Če želite spremeniti uro ali datum, izberite **Možnosti** → *Nastavitve* v meniju Ura. Če želite spremeniti način prikaza ure v pripravljenosti, v nastavitvah *Datum in čas* izberite *Vrsta ure* → *Analogna* ali *Digitalna*.

Nastavljanje budilke

- 1 Če hočete nastaviti novo opozorilo, izberite **Možnosti** → *Nastavi budilko*.

- 2 Vpišite čas opozorila in pritisnite **OK**. Ko je budilka vključena, se izpiše znak .


 **Opomba:** Budilka deluje tudi pri izključeni igralni napravi.

- Če želite preklicati opozorilo, pojdite v meni Ura in izberite **Možnosti** → *Izklopi budilko*.


Izklop budilke

- Bujenje ustavite s pritiskom na **Ustavi**.
- Ko budilka zazvoni, pritisnite katerokoli tipko ali **Dremež**, da opozarjanje preložite za pet minut. To lahko storite največ petkrat.

Če je igralna naprava ob času bujenja izključena, se vključi in začne zvoniti. Če pritisnete **Ustavi**, vas igralna naprava vpraša, ali jo želite vključiti za klice. Pritisnite **Ne**, da izključite igralno napravo, ali **Da**, da omogočite klicanje in sprejem klicev.

 **Opomba:** Ne pritisnite **Da**, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

Skladatelj

 Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **Skladatelj**.



Skladatelj vam omogoča, da ustvarite lastne melodije za zvonjenje. Privzetega tipa zvonjenja ne morete spreminjati.



Možnosti v glavnem pogledu
Skladatelj: *Odpri, Nov ton, Zbriši, Označi/Opusti, Preimenuj, Dvojnik, Pomoč in Izhod*.



- 1 Izberite **Možnosti** → *Nov ton*, da se odpre urejevalnik in da začnete urejati.

Možnosti med urejanjem
melodij: *Predvajaj, Vstavi simbol, Slog, Tempo, Glasnost, Pomoč in Izhod*.
















- S tipkami vpišite note in pavze. Glejte tabelo. Ali: Izberite **Možnosti** → *Vstavi simbol*, da odprete seznam not in pavz. Privzeta dolžina note znaša 1/4.
- Če hočete slišati melodijo, pritisnite  ali izberite **Možnosti** → *Predvajaj*. Predvajanje ustavite s pritiskom na **Ustavi**.
- Če želite nastaviti glasnost, izberite **Možnosti** → *Glasnost*.
- Če želite nastaviti tempo, izberite **Možnosti** → *Tempo*. Če želite tempo spreminjati v korakih, pritisnite  ali . Tempo se meri v dobah na minuto. Najhitrejši tempo je lahko 250 dob, privzeti tempo je 160 dob, najpočasnejši tempo pa je 50 dob.
- Če hočete hkrati izbrati več not ali pavz, za dalj časa pritisnite  in hkrati držite pritisnjeno  ali .
- Če želite določiti drugačen slog melodije, izberite vsaj dve noti in potem **Možnosti** → *Slog* → *Legato* –

povezana in enakomerna melodija – ali *Staccato* – note so jasno ločene, tako da je melodija ostra.

- Če želite noto premakniti za pol koraka navzgor ali navzdol, jo poiščite in pritisnite  ali .

- Za C# držite pritisnjeno tipko  in .

2 Pritisnite **Nazaj**, da se shrani.

Tipka	Nota	Tipka in funkcija
	c	 Skrajša trajanje izbrane note ali pavze.
	d	 Podaljša trajanje izbrane note ali pavze.
	e	 Vstavi pavzo.
	f	Seznam not in pavz odprete s tipko  .
	g	 Preklopi oktavo, vse izbrane note ali pavze se prenesejo v naslednjo oktavo.
	a	 Zbriše izbrane note.
	b	Z daljšim pritiskom na tipke  –  se izpiše podaljšana (pika) nota ali pavza ali se skrajša podaljšana nota ali pavza.

Snemalnik

➡ Pojdite v **Meni** → **Predstavn.** → **Snemalnik**










Možnosti v meniju Snemalnik:

Odpri, Posnemi posnetek, Zbriši, Premakni v napravo, Premakni na kartico, Označi/Opusti, Preimenuj posnetek, Pošlji, Dod. v Priključljene, Nastavitve, Pomoč in Izhod.

Snemalnik vam omogoča snemanje telefonskih pogovorov in glasovnih beležk. Če snemate telefonski pogovor, bosta oba sogovornika vsakih pet sekund zaslila pisk.



Opomba: Upoštevajte vse zakone o snemanju klicev, ki veljajo v kaki državi. Te funkcije ne uporabljate v nezakonite namene.

- Izberite **Možnosti** → *Posnemi posnetek*, poiščite funkcijo in jo izberite s pritiskom na . Pritisnite:  – za snemanje,  – za začasno prekinitev,  – za ustavitev,  – za previjanje naprej,  – za previjanje nazaj ali  – za predvajanje odprte datoteke.



Opomba: Snemalnika ne morete uporabljati, če je aktiven podatkovni klic ali povezava GPRS.




13. Storitve (XHTML)



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralnih napravah. Igralne naprave ne vklaplajate, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Odprite **Meni** → **Predstavn.** → **Storitve** ali v pripravljenosti za dalj časa pritisnite .

Različni ponudniki storitev v internetu vzdržujejo strani, ki so posebej prirejene uporabi z mobilnimi napravami in ponujajo storitve, kot so bančništvo, novice, vremenska poročila, turistične informacije, zabava in igre. Brskalnik XHTML omogoča, da te storitve gledate kot strani WAP, napisane v WML, strani XHTML, napisane v XHTML, ali kot mešanico obojega.



Glosar: Brskalnik XHTML podpira strani, napisane v jezikih XHTML in WML.



Opomba: Dostopnost storitev, njihovo ceno in tarife preverite pri svojem omrežnem operaterju oziroma ponudniku storitev. Ponudniki storitev vam bodo priskrbeli tudi navodila za uporabo svojih storitev.

Osnovni koraki za dostop

- Shranite nastavitve, potrebne za dostop do storitev WAP, ki jih želite uporabljati. Glejte naslednji razdelek 'Priprava igralne naprave na storitve brskalnika'.
- Vzpostavite povezavo s storitvijo. Glejte stran 104.
- Začnite pregledovati spletne strani. Glejte stran 105.
- Prekinite povezavo s storitvijo. Glejte stran 108.

Priprava igralne naprave na storitve brskalnika

Sprejem nastavitev v pametnih sporočilih

Nastavitve za storitev lahko prejmete v posebnem kratkem sporočilu, ki mu pravimo pametno sporočilo in ki ga pošlje operater omrežja ali ponudnik storitve. Glejte 'Sprejemanje pametnih sporočil', stran 78. Za več informacij se obrnite na svojega operaterja omrežja ali ponudnika storitev ali pa obiščite spletno stran Nokia.com (www.nokia.com).



Nasvet Nastavitve lahko najdete na primer na spletni strani omrežnega operaterja ali ponudnika storitev.

Ročna izbira nastavitvev

Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili pri ponudniku storitev.

- 1 Pojdite v **Nastavitve** → *Nastavitve povezave* → *Dostopne točke* in določite nastavitve za dostopno točko. Glejte '*Nastavitve povezave*', stran 42.
- 2 Pojdite v **Storitve** → **Možnosti** → *Dodaj zaznamke*. Napišite ime zaznamka in naslov strani za trenutno dostopno točko.

Povezovanje

Ko shranite vse potrebne nastavitve, lahko začnete brskalnik uporabljati.

Strani lahko z brskalnikom pregledujete na tri različne načine:

- Izberite domačo stran (🏠) svojega ponudnika storitev,
- izberite zaznamek v pogledu Zaznamki ali
- pritisnite eno od tipk – , da začnete vpisovati naslov storitve



brskalnika. Na spodnjem delu zaslona se odpre polje Pojdi na, v katerem lahko nadaljujete z vpisovanjem naslova.



Nasvet V brskalniku odprete Zaznamke z daljšim pritiskom na . Če se želite vrniti v brskalnik, izberite **Možnosti** → *Nazaj na stran*.

Ko izberete stran ali napišete naslov, pritisnite , da se stran naloži. Glejte tudi '*Znaki za podatkovno povezavo*', stran 10.

Zaščita povezave

Če je med vzpostavljeno povezavo na zaslonu ikona zaščite (🔒), je prenos podatkov med igralno napravo in prehodom ali strežnikom šifriran in zaščiten.



Opomba: Ikona zaščite ne pomeni, da je varen tudi prenos med prehodom in strežnikom (mesto, kjer je shranjen zahtevani vir informacij).

Pregledovanje zaznamkov



Glosar: Zaznamek je sestavljen iz internetnega naslova (obvezno), imena zaznamka, dostopne točke WAP ter, če to zahteva storitev, uporabniškega imena in gesla.



Opomba: V vaši igralni napravi so lahko ob nakupu shranjeni zaznamki za strani, ki niso povezane s podjetjem Nokia. Nokia ne jamči za vsebino teh strani in jih ne podpira. Če jih želite uporabljati, veljajo za

njihovo vsebino in zaščito enaki zaščitni ukrepi kot za druge strani.

Možnosti v pogledu Zaznamki (izbira na zaznamku ali mapi): *Odprj, Naloži, Nazaj na stran, Pošlji, Pojdi na naslov URL, Poišči zaznamek, Dodaj zaznamek, Uredi, Zbriši, Prikaži sp. storitve, Prekini, Premakni v mapo, Nova mapa, Označi/Opusti, Preimenuj, Zbriši zač. pomniln., Podrobnosti, Dod. v Priljubljene, Nastavitve, Pomoč in Izhod.*

V pogledu Zaznamki lahko pregledujete zaznamke, ki kažejo na različne vrste spletnih strani. Zaznamke označujejo naslednje ikone:



– Začetna stran za dostopno točko brskalnika. Če za dostop do storitev uporabljate drugo dostopno točko, se začetna stran spremeni.



– Zadnja obiskana stran. Ko igralno napravo izključite iz storitve, ostane naslov zadnje obiskane strani v pomnilniku, dokler ne odprete druge strani.



– Zaznamek, ki kaže naslov.

Ko se pomikate med zaznamki, se naslov označenega zaznamka izpiše v polju Pojdi na v spodnjem delu zaslona.

Ročno dodajanje zaznamkov

- 1 V pogledu Zaznamki izberite **Možnosti** → *Dodaj zaznamek.*

- 2 Začnite izpolnjevati polja. Obvezen je le naslov. Če ne izberete dostopne točke, se zaznamku določi privzeta dostopna točka. Pritisnite za posebne znake, kot so /, ., : in @. S tipko zbršete posamezne črke.
- 3 Izberite **Možnosti** → *Shrani*, da shranite zaznamek.

Zaznamki	
Ime	Nokia
Naslov	http://mobile.nokia.com
Dostopna točka	
Možnosti	Nazaj

Pošiljanje zaznamkov

- Če želite poslati zaznamek, ga poiščite in izberite **Možnosti** → *Pošlji* → *Prek SMS*.

Prebiranje

Na strani v brskalniku so nove povezave podčrtane z modro, že obiskane pa z vijolično. Slike, ki vsebujejo povezave, imajo moder okvir.

Možnosti med uporabo brskalnika: *Odprj, Možnosti storitve, Zaznamki, Zgodovina, Pojdi na naslov URL, Prikaži podobo, Prikaži sp. storitve, Shrani kot zaznam., Pošlji zaznamek, Osveži, Prekini, Prikaži podobe, Zbriši zač. pomniln., Shrani stran, Poišči, Podrobnosti, Seja, Zaščita, Nastavitve, Pomoč in Izhod.*


Tipke in ukazi v brskalniku

- Če želite odpreti povezavo, jo poiščite in pritisnite .
- Če želite premakniti pogled, uporabite tipko za pomikanje.
- V polje vpišete črke in številke s tipkami  – . Pritisnite  za posebne znake, kot so /, ., : in @. S tipko  lahko zbrisete posamezne črke.
- Če želite odpreti prej obiskano stran, pritisnite **Nazaj**. Če **Nazaj** ni na voljo, izberite **Možnosti** → *Zgodovina*, da se izpiše časovno urejen seznam obiskanih strani. Seznam obiskanih strani se ob vsakem izhodu iz brskalnika zbriše.
- Če želite označiti okvirčke in izbirati predmete, pritisnite .
- Če želite s strežnika naložiti najnovejše informacije, izberite **Možnosti** → *Osveži*.
- Če želite odpreti seznam ukazov ali dejanj za trenutno odprto spletno stran, izberite **Možnosti** → *Možnosti storitve*.
- Pritisnite  za prekinitev povezave s spletno storitvijo in izhod iz brskalnika.



Pregledovanje novih obvestil storitev med uporabo brskalnika

Nalaganje in pregledovanje novih obvestil storitev med uporabo brskalnika:

- 1 Izberite **Možnosti** → *Prikaži sp. storitve* (na voljo le, če čakajo nova sporočila).
- 2 Poiščite obvestilo in ga naložite ter odprite s pritiskom na .

Za več informacij o obvestilih storitev glejte 'Obvestila storitev' na strani 79.

Shranjevanje zaznamkov

- Če želite med uporabo brskalnika shraniti zaznamek, izberite **Možnosti** → *Shrani kot zaznam.*
- Če želite shraniti zaznamek, ki ste ga prejeli v pametnem sporočilu, odprite sporočilo v mapi Prejeto v meniju Sporočila in izberite **Možnosti** → *Shrani med zaznam.* Glejte tudi 'Sprejemanje pametnih sporočil', stran 78.

Pregledovanje shranjenih strani

Če redno pregledujete strani, ki se ne spreminjajo pogosto, jih lahko shranite in pregledujete brez povezave.

Možnosti v pogledu Shranjene strani: *Odpri, Nazaj na stran, Osveži, Odstrani, Prikaži sp. storitve, Prekini, Premakni v mapo, Nova mapa, Označi/Opusti, Preimenuj, Zbriši zač. pomniln., Podrobnosti, Dod. v Priključljene, Nastavitve, Pomoč in Izhod.*

- Če želite med uporabo brskalnika shraniti stran, izberite **Možnosti** → *Shrani stran*.

Shranjene strani označuje naslednja ikona:





– Shranjena spletna stran.

V pogledu na shranjene strani je mogoče tudi ustvarjati mape, v katere lahko shranite spletne strani.

Mape označuje naslednja ikona:



– Mapa s shranjenimi spletnimi stranmi.

- Če želite odpreti pogled Shranjene strani, pritisnite  v pogledu Zaznamki. V pogledu Shranjene strani pritisnite , da shranjeno stran odprete.



Če želite vzpostaviti povezavo s spletno storitvijo in vnovič naložiti stran, izberite **Možnosti** → *Osveži*. Strani lahko tudi uredite po mapah.



Opomba: Povezava ostane po osvežitvi strani vzpostavljena.

Nalaganje

Prek mobilnega brskalnika lahko nalagate melodije za zvonjenje, podobe, logotipe operaterja in video posnetke.

Ko jih naložite, prevzame naložene predmete ustrežna aplikacija igralne naprave. Naložena slika se na primer shrani v mapo **Predstavn.** → **Podobe**.

Nalaganje neposredno s spletne strani

Nalaganje neposredno s spletne strani:

- Poiščite povezavo in izberite **Možnosti** → *Odpi*.

Nakupovanje predmetov



Opomba: Varovanje avtorskih pravic preprečuje kopiranje, spreminjanje, prenašanje ali posredovanje nekaterih podob, melodij in druge vsebine.

Nalaganje predmetov:

- Poiščite povezavo in izberite **Možnosti** → *Odpi*.
- Če želite predmet kupiti, izberite možnost **Nakup**.

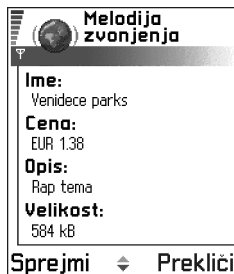
Preverjanje predmeta pred nalaganjem

Pred nalaganjem lahko preverite podrobnosti o predmetu. Podrobnosti lahko vključujejo ceno, kratek opis in velikost.




Opomba: Pri ponudniku storitev preverite, ali so te storitve na voljo.

- Poiščite povezavo in izberite **Možnosti** → *Odpri*. Igralna naprava prikaže podrobnosti o predmetu.
- Če želite predmet naložiti, pritisnite *Sprejmi*, če ne, pa *Prekliči*.



Prekinjanje povezave

- Izberite **Možnosti** → *Prekini* ali
- za dalj časa pritisnite , da se brskalnik zapre in se igralna naprava vrne v pripravljenost.

Izpraznitev začasnega pomnilnika

Informacije ali storitve, ki ste jih uporabljali, se shranijo v začasni pomnilnik igralne naprave.



Opomba: Če ste pregledovali ali skušali pregledovati zaupne informacije, ki zahtevajo geslo (na primer svoj bančni račun), po vsaki uporabi izpraznite začasni pomnilnik igralne naprave. Če želite to storiti, izberite **Možnosti** → *Zbriši zač. pomniln.*



Glosar: Začasni pomnilnik začasno shrani podatke.

Nastavitve brskalnika

Izberite **Možnosti** → *Nastavitve*:

- *Privzeta dost. točka* – Če želite spremeniti privzeto dostopno točko, pritisnite , da se odpre seznam dostopnih točk, ki so na voljo. Trenutna privzeta dostopna točka je označena. Za več informacij glejte '*Nastavitve povezave*', stran 42.
- *Prikaži podobe* – S to možnostjo vključite ali izključite nalaganje slik med prebiranjem strani. Če izberete *Ne*, lahko podobe naložite z možnostjo **Možnosti** → *Prikaži podobe*.
- *Prelom vrstic* – Izberite *Izključeno*, če ne želite samodejnega preloma vrstic, ali *Vključeno*, če želite, da se predolge vrstice nadaljujejo v naslednji vrstici.
- *Velikost pisave* – V brskalniku lahko izbirate med petimi velikostmi pisave: *Najmanjša pisava*, *Majhna pisava*, *Normalna pisava*, *Velika pisava* ali *Največja pisava*.
- *Privzeto kodiranje* – Izberite ustrezen jezik, da bodo znaki v vašem brskalniku prikazani pravilno.
- *Piškotki* – *Dovolil Zavrnj.* Sprejem in pošiljanje piškotkov lahko tudi onemogočite.
- *Potrdi pošilj. DTMF* – *Vedno/Samo prvič.* Brskalnik podpira funkcije, ki jih lahko uporabljate med uporabo brskalnika. Lahko kličete med pregledovanjem strani WAP, pošiljate tone DTMF med govornim klicem in v Imenik shranjujete imena in številke s strani. Določite, ali želite, da igralna naprava pred pošiljanjem tonov DTMF med govornim klicem zahteva potrditev. Glejte tudi '*Toni DTMF*' na strani 20.



14. Aplikacije (Java™)



Opomba: To funkcijo lahko uporabljate le pri vključenih igralnih napravah. Igralne naprave ne vklopljajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



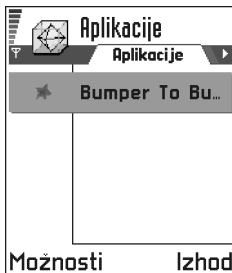
Pojdite v **Meni** → **Pripomočki** → **Aplikacije**.

V glavnem pogledu Aplikacije lahko odpirate in odstranjujete nameščene aplikacije Java. V pogledu Namesti lahko nameščate nove aplikacije Java (končne datoteke JAD in .JAR).



Opomba: Vaša igralna naprava podpira aplikacije Java J2ME™. Ne nalagajte aplikacij PersonalJava™, saj jih ne morete namestiti.

Ko odprete Aplikacije, se prikaže seznam aplikacij Java, ki so nameščene na vašo igralno napravo.



Možnosti v glavnem pogledu Aplikacije: *Odpri, Prikaži podrobnosti, Nastavitve, Odstrani, Pojdi na naslov URL, Posodobi, Pomoč in Izhod.*

- Poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti** → *Prikaži podrobnosti* za možnosti:
 - Stanje* – Nameščeno, Zagnano ali Naloženo (na voljo le v pogledu Namestitve),
 - Različica* – številka različice aplikacije,
 - Dobavit.* – ponudnik ali izdelovalec aplikacije,
 - Velikost* – velikost aplikacije v kilobajtih,
 - Vrsta* – kratek opis aplikacije,
 - URL* – naslov informacijske strani v internetu in
 - Podatki* – velikost podatkov za aplikacijo (rekordi iger itd.) v kilobajtih.
- Poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti** → *Pojdi na naslov URL*, da vzpostavite podatkovno povezavo in dobite dodatne informacije o aplikaciji.
- Poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti** → *Posodobi*, da vzpostavite podatkovno povezavo in preverite, ali je za aplikacijo na voljo posodobitev.

Aplikacija uporablja skupni pomnilnik. Glejte 'Skupni pomnilnik', stran 16.

Nameščanje aplikacije Java

Namestitvene pakete lahko v igralno napravo prenesete iz računalnika, naložite z brskalnikom ali jih prejmete v obliki večpredstavnostnega sporočila, kot priložo k e-poštnemu

sporočilu ali prek Bluetooth. Če za prenos datoteke uporabljate PC Suite for Nokia N-Gage, jo shranite v mapo **c:\nokia\installs** v igralni napravi.



POMEMBNO: Nameščajte le programsko opremo iz virov, ki ponujajo zadostno zaščito pred virusi in drugo škodljivo programsko opremo.



Opomba: V pogledu Namesti lahko nameščate le aplikacije Java (končnice datotek .JAD in .JAR).

Možnosti v pogledu Namesti:

Namesti, Prikaži podrobnosti, Zbriši, Pomoč in Izhod.

- 1 V glavnem pogledu Aplikacije lahko pregledate namestitvene pakete tako, da pritisnete in odprete pogled *Naložena*.
- 2 Če želite aplikacijo namestiti, poiščite namestitveno datoteko in izberite **Možnosti** → *Namesti*. Drugi način je, da v pomnilniku igralne naprave poiščete namestitveno datoteko, jo izberete in pritisnete .



Primer: Če ste originalno namestitveno datoteko prejeli kot prilogo k e-poštnemu sporočilu, pojdite v poštni predal, odprite e-pošto, odprite pogled Priloge, poiščite namestitveno datoteko in pritisnite , da sprožite namestitev.

- 3 Pritisnite **Da**, da potrdite namestitev. Za namestitev je potrebna datoteka .JAR. Če ni na voljo, bo igralna naprava morda zahtevala, da jo naložite. Če za Aplikacije ni določene dostopne točke, bo igralna naprava zahtevala, da jo določite. Pred

nalaganjem datoteke JAR boste morda morali vpisati še uporabniško ime in geslo za dostop do strežnika. Dobite ju pri ponudniku ali proizvajalcu aplikacije.

Med namestitvijo igralna naprava preveri celovitost paketa, ki ga nameravate namestiti. Igralna naprava izpiše informacije o izvedenih preverjanjih in vam omogoči, da namestitev prekinete ali nadaljujete. Ko igralna naprava preveri celovitost paketa, se aplikacija namesti na igralno napravo.

- 4 Igralna naprava vas obvesti, ko se namestitev konča. Če želite po namestitvi odpreti aplikacijo Java, pojdite v glavni pogled Aplikacije.



Nasvet Med prebiranjem strani WAP lahko namestitveno datoteko naložite in jo nemudoma namestite. Vedite, da ostane v tem primeru povezava med namestitvijo v ozadju aktivna.

Odpiranje aplikacije Java

- Poiščite aplikacijo v glavnem pogledu Aplikacije in jo odprite s pritiskom na .

Odstranjevanje aplikacije Java

- V glavnem pogledu Aplikacije izberite aplikacijo in izberite **Možnosti** → *Odstrani*.

Nastavitve za aplikacije Java

Izberite **Možnosti** → *Nastavitve* → *Privzeta dost. točka*, da določite privzeto dostopno točko za nalaganje manjkajočih komponent aplikacij. Za več informacij o ustvarjanju dostopnih točk glejte 'Dostopne točke' na strani 44.

Poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti** → *Nastavitve* za možnosti:

- *Dostopna točka* – Izberite dostopno točko, ki jo sme aplikacija uporabiti za nalaganje dodatnih podatkov.
- *Omrežna povezava* – Nekatere aplikacije Java potrebujejo podatkovno povezavo z določeno dostopno točko. Če dostopna točka ni določena, bo igralna naprava zahtevala, da jo določite. Na voljo so te možnosti:

Dovoljeno – Povezava se vzpostavi takoj, brez obvestila.

Najprej vprašaj – Pred vzpostavitvijo povezave vas igralna naprava vpraša za dovoljenje.

Ni dovoljeno – Povezave niso dovoljene.



15. Nadzornik – nameščanje aplikacij in programske opreme



Opomba: Funkcije v mapi **Orodja** lahko uporabljate le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Nadzornik**.

Nadzornik omogoča nameščanje novih aplikacij in programskih paketov ter odstranjevanje aplikacij iz igralne naprave. Preverjate lahko tudi porabo pomnilnika.

Možnosti v glavnem pogledu

Nadzornik aplikacij: *Prikaži podrobnosti, Prikaži potrditev, Namesti, Odstrani, Prikaži dnevnik, Pošlji dnevnik, Podrobnosti pomn., Pomoč in Izhod.*

Ko odprete Nadzornik aplikacij, se prikaže seznam:

- namestitvenih paketov, shranjenih v Nadzornik aplikacij,
- delno nameščenih aplikacij (označuje jih in
- popolnoma nameščenih aplikacij, ki jih lahko odstranite (označuje jih).



Opomba: Nadzornik omogoča samo uporabo namestitvenih datotek s končnico .SIS.

- Poiščite namestitveno datoteko in izberite **Možnosti** → *Prikaži podrobnosti*, da se izpiše *Ime, Različica, Vrsta, Velikost, Ponudnik in Stanje* programskega paketa.
- Poiščite programski paket in izberite **Možnosti** → *Prikaži potrditev*, da se izpišejo podrobnosti o potrditvi za zaščito programskega paketa. Glejte 'Delo s potrditvami', stran 49.



POMEMBNO! Nameščajte le programsko opremo iz virov, ki ponujajo zadostno zaščito pred virusi in pred drugo škodljivo programsko opremo.


Aplikacije ne nameščajte, če vas Nadzornik med namestitvijo obvesti o napaki v zaščiti.





Nasvet Če hočete nameščati aplikacije Java™ (končnica .JAD ali .JAR), pojdite v Aplikacije. Za več informacij glejte Aplikacije (Java™), stran 109.

Nameščanje programske opreme


Namestite lahko aplikacije, ki so posebej namenjene za igralno napravo Nokia N-Gage ali ki so primerne za operacijski sistem Symbian. Programski paket je običajno večja stisnjena datoteka, sestavljena iz manjših datotek.



 **Opomba:** Če namestite program, ki ni izdelan posebej za igralno napravo Nokia N-Gage, bo lahko po izgledu in delovanju popolnoma drugačen od običajnih aplikacij Nokia N-Gage.

 **POMEMBNO!** Če namestite datoteko, ki vsebuje posodobitev ali popravke za že nameščeno aplikacijo, lahko originalno aplikacijo vrnete v prvotno stanje le, če imate tudi originalno namestitveno datoteko ali popolno varnostno kopijo. Če želite originalno aplikacijo vrniti v prejšnje stanje, jo najprej odstranite, potem pa spet namestite iz originalne namestitvene datoteke ali varnostne kopije.


 **Nasvet** Izberite **Možnosti** → *Prikaži dnevnik* za dnevnik, ki vam pove, kateri programski paketi so bili nameščeni ali odstranjeni in kdaj.

- 1 Namestitvene pakete lahko v igralno napravo prenesete iz računalnika, naložite z brskalnikom ali jih prejmete v obliki večpredstavnostnega sporočila, kot prilogo k e-poštnemu sporočilu ali prek Bluetooth. Če za prenos datoteke uporabljate PC Suite for Nokia N-Gage, jo shranite v mapo **c:\nokial\installs** v igralni napravi.
- 2 Za prenos namestitvenih paketov z združljivega PC-ja na igralno napravo uporabite priloženi Mini-B USB kabel DKE-2. Če za prenos datoteke s CD-ja na igralno napravo Nokia N-Gage uporabljate Microsoft Windows Explorer, jo shranite na pomnilniško kartico (lokalni disk).
- 3 Odprite Nadzornika, poiščite namestitveni paket in izberite **Možnosti** → *Namesti*, da se namestitev začne.

Drugi način je, da v pomnilniku igralne naprave ali na pomnilniški kartici poiščete namestitveno datoteko, jo izberete in pritisnete .


 **Primer:** Če ste originalno namestitveno datoteko prejeli kot prilogo k e-poštnemu sporočilu, pojdite v poštni predal, odprite e-pošto, odprite pogled Priloge, poiščite namestitveno datoteko in pritisnite , da sprožite namestitev.

Med namestitvijo igralna naprava preveri celovitost paketa, ki ga nameravate namestiti. Igralna naprava izpiše informacije o izvedenih preverjanjih in vam omogoči, da namestitev prekinete ali nadaljujete. Ko igralna naprava preveri celovitost paketa, se aplikacija namesti na igralno napravo.

 **Nasvet** Če želite namestitveni dnevnik poslati na službo za pomoč uporabnikom, da lahko vidijo, kaj ste namestili ali odstranili, izberite **Možnosti** → *Pošlji dnevnik* → *Prek SMS* ali *Prek e-pošte* (na voljo je le, če je e-pošta pravilno nastavljena).

Odstranjevanje programske opreme

- 1 Če želite programski paket odstraniti, ga poiščite in izberite **Možnosti** → *Odstrani*.
- 2 Pritisnite **Da**, da potrdite odstranjevanje.

 **POMEMBNO!** Če odstranite programsko opremo, jo lahko vnovič namestite le, če imate originalni

programski paket ali njegovo varnostno kopijo. Če odstranite programski paket, najverjetneje ne boste več mogli urejati datotek, ustvarjenih s to programsko opremo. Če je druga nameščena programska oprema odvisna od odstranjene, lahko ta preneha delovati. Podrobnosti najdete v dokumentaciji nameščene programske opreme.

Pregledovanje porabe pomnilnika

- Če želite odpreti pogled pomnilnika, izberite **Možnosti**
→ *Podrobnosti pomn.*




Opomba: Če je v igralni napravi nameščena pomnilniška kartica, sta na voljo dva pogleda, *Pomnilnik naprave* in *Pomnilniška kartica*. Če pomnilniška kartica ni nameščena, je na voljo le pogled *Pomnilnik naprave*.

Ko odprete katerikoli pogled za pomnilnik, igralna naprava preračuna količino prostega pomnilnika za shranjevanje podatkov in nameščanje nove programske opreme. Poraba pomnilnika je razdeljena glede na različne skupine podatkov: *Kalendar, Imenik, Dokumenti, Sporočila, Podobe, Posnetki, Video posneti, Aplikacije, Upor. pomn.* in *Prost pomn.*



Nasvet Če začne pomnilnika zmanjkovati, odstranite nekaj dokumentov ali jih premaknite na pomnilniško kartico. Glejte tudi poglavje 'Iskanje napak', stran 122.

16. Povezovanje


 **Opomba:** Funkcije v mapi **Orodja** lahko uporabljate le pri vključeni igralni napravi. Igralne naprave ne vklaplajte, če je uporaba brezžičnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

➡ Pojdite v **Meni** → **Orodja** → **Bluetooth**.

Podatke na vaši igralni napravi lahko prek vmesnika Bluetooth prenesete na drugo združljivo napravo, na primer telefon ali računalnik.


Povezava Bluetooth



 **Opomba:** Igralna naprava Nokia N-Gage je načrtovana tako, da ustreza specifikacijam Bluetooth 1.1. Kljub temu povezovanje med igralno in drugimi napravami, ki uporabljajo brezžično tehnologijo Bluetooth, ni vedno zjamčeno in je odvisno od združljivosti. Za več informacij o združljivosti med napravami Bluetooth preglejte navodila za uporabo izdelkov ali se obrnite na proizvajalca.

Prek povezave Bluetooth lahko igrate igre za dva ali več igralcev s prijatelji, ki imajo enako igro na združljivi napravi. Glejte 'Igre', stran 28. Bluetooth lahko uporabljate

tudi v profilu Brez povezave, kjer je onemogočeno klicanje in sprejemanje klicev. Glejte 'Profil Brez povezave', stran 91.

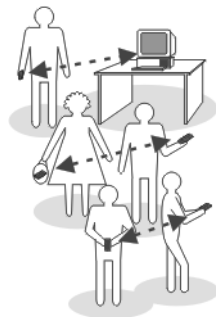
 **Nasvet** Prek Bluetooth lahko igrate tudi igre vrste igralna naprava proti igralni napravi.

Bluetooth omogoča brezplačne brezžične povezave med elektronskimi napravami, oddaljenimi največ 10 metrov. Povezavo Bluetooth lahko uporabljate za igranje iger, pošiljanje slik, video posnetkov, besedila, vizitk in vpisov v koledarju ter za brezžično povezovanje z drugimi napravami Bluetooth, kot so računalniki.

Naprave Bluetooth se "sporazumevajo" z radijskimi valovi, zato med njimi ni potrebna vidna povezava.

Napravi sta lahko oddaljeni največ 10 m, včasih pa je ta razdalja lahko še krajša zaradi zidov ali interference zaradi drugih elektronskih naprav.

Uporaba povezave Bluetooth obremenjuje



baterijo, kar pomeni, da se bo zaradi tega čas delovanja igralne naprave skrajšal. To upoštevajte, ko uporabljate druge funkcije igralne naprave.


Ponekod je uporaba naprav Bluetooth omejena. Obrnite se na lokalne oblasti.

Prvi vklop aplikacije Bluetooth

Ko prvič vključite aplikacijo Bluetooth, ta zahteva, da določite ime Bluetooth za svojo igralno napravo.

- Vpišite ime (največ 30 črk) ali uporabite privzeto ime "Nokia N-Gage". Če pošiljate podatke pred določitvijo imena Bluetooth, bo uporabljeno privzeto ime.

Nastavitve Bluetooth

Če hočete spremeniti nastavitve Bluetooth, poiščite zeleno nastavitev in pritisnite .

- Bluetooth** – Če želite uporabljati vmesnik Bluetooth, izberite **Vključeno**. Če izberete nastavitev **Izključeno**, se vse aktivne povezave Bluetooth prekinejo, potem pa vmesnik ni več na voljo za pošiljanje in sprejem podatkov.



- Vidnost naprave** – Če izberete *Vidna vsem*, bo vaša igralna naprava vidna drugim napravam Bluetooth. Če izberete *Skrita*, vaša igralna naprava ne bo vidna drugim napravam.



Opomba: Ko vključite Bluetooth in nastavitve *Vidnost naprave* nastavite na *Vidna vsem*, lahko vaš telefon in njegovo ime zaznajo tudi drugi uporabniki naprav Bluetooth.

- Moje Bluetooth ime** – Določite ime Bluetooth za svoj telefon. Ko vključite Bluetooth in spremenite nastavitev *Vidnost naprave* na *Vidna vsem*, bo to ime vidno drugim napravam Bluetooth.




Nasvet Ko iščete naprave, bodo nekatere naprave Bluetooth prikazale le naslov naprave. Če hočete izvedeti naslov Bluetooth za svojo igralno napravo, v pripravljenosti vpišite kodo ***#2820#**.


Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth




Opomba: Hkrati je lahko aktivna le ena povezava Bluetooth.

- Odprite aplikacijo, kjer se nahaja želeni predmet. Če želite na primer poslati fotografijo, odprite aplikacijo Podobe, če pa želite poslati video posnetek, odprite aplikacijo Video predvajalnik.
- Poiščite želeni predmet, na primer fotografijo, in izberite **Možnosti** → **Pošlji** → **Prek Bluetooth**.

 **Nasvet** Če želite pošiljati besedilo prek vmesnika Bluetooth (namesto sporočil SMS), pojdite v Beležke, napišite besedilo in izberite **Možnosti** → *Pošlji* → *Prek Bluetooth*.

- 3 Igralna naprava začne iskati naprave v dosegu. Na zaslonu se začnejo pojavljati naprave Bluetooth, ki so v dosegu. Prikaže se ikona naprave, ime Bluetooth za napravo, vrsta naprave ali kratko ime. Seznanjene naprave so označene z .




 **Opomba:** Če ste naprave Bluetooth že iskali, se najprej izpiše seznam prej najdenih naprav. Novo iskanje začnete tako, da izberete **Več naprav**. Če izključite igralno napravo, se seznam naprav zbrise in jih morate za pošiljanje podatkov znova poiskati.


- Iskanje ustavite s pritiskom na **Ustavi**. Seznam naprav se ustavi, tako da lahko začnete vzpostavljati povezavo z eno od najdenih naprav.
- 4 Poiščite zeleno napravo in pritisnite **Izberi**. Predmet, ki ga pošiljate, se prekopira v V pošiljanju, na zaslonu pa se izpiše *Povezujem*.


5 Seznajanje (če ga druga naprava ne zahteva, glejte korak 6)

- Če druga naprava zahteva seznajanje pred prenosom podatkov, igralna naprava zapiska in zahteva, da vpišete geslo.
- Ustvarite lastno geslo (1- do 16-mestno število) in naročite uporabniku druge naprave Bluetooth, da uporabi isto geslo. To geslo se uporabi le enkrat in vam ga ni treba zapisovati.
- Po seznajanju se naprava shrani v pogled Seznanjene naprave.

 **Glosar:** Seznajanje je potrjevanje naprav. Uporabnika naprav Bluetooth se morata dogovoriti za skupno geslo in ga vpisati v svoji napravi, da se ti lahko seznanita. Naprave brez uporabniškega vmesnika imajo tovarniško nastavljeno geslo.



- 6 Ko se povezava uspešno vzpostavi, se izpiše obvestilo *Pošiljam podatke*.

 **Opomba:** Podatke, ki ste jih prejeli prek vmesnika Bluetooth, lahko najdete v mapi Prejeto v meniju Sporočila. Za nadaljnje informacije glejte stran 76.




 **Opomba:** Če pošiljanje ne uspe, se sporočilo oziroma podatki zbrisejo. Mapa Osnutki v meniju Sporočila ne shranjuje sporočil, ki ste jih poslali prek Bluetooth.

Ikone za različne naprave Bluetooth:




-  – Računalnik,
-  – Telefon,

-  – *Drugo in*
-  – *Neznano.*

Preverjanje stanja povezave Bluetooth

- Ko se v pripravljenosti prikaže znak  je vmesnik Bluetooth aktiven.
- Če znak () utripa, se telefon skuša povezati z drugo napravo.
- Če je znak () prikazan neprekinjeno, je povezava Bluetooth aktivna.

Pogled Seznanjene naprave

Seznanjanje pospeši in poenostavi iskanje naprave. Seznanjene naprave prepoznate po znaku  v seznamu rezultatov iskanja. V glavnem pogledu Bluetooth pritisnite  v levo, da odprete seznam seznanjenih naprav ().

Možnosti v pogledu


Seznanjene naprave: *Nova seznanj. napr., Poveži/Prekini, Določi kratko ime, Zbriši, Nast. kot potrjeno/ Nastavi kot nepotr., Pomoč* in *Izhod.*


Seznanjanje z napravo

- 1 Izberite **Možnosti** → *Nova seznanj. napr.* v pogledu Seznanjene naprave. Igralna naprava začne iskati naprave v dosegu. Če ste naprave Bluetooth že iskali, se najprej izpiše seznam prej najdenih naprav. Novo iskanje začnete tako, da izberete **Več naprav**.
- 2 Poiščite zeleno napravo in pritisnite **Izberi**.

- 3 Izmenjajte gesla, glejte korak 5 (Seznanjanje) v prejšnjem razdelku. Naprava se doda v seznam Seznanjene naprave.

Preklic seznanjanja


- V pogledu Seznanjene naprave poiščite zeleno napravo in pritisnite  ali izberite **Možnosti** → **Zbriši**. Naprava se zbriše iz seznama Seznanjene naprave, seznanitev pa se zbriše.
- Če želite preklicati vse seznanitve, izberite **Možnosti** → **Zbriši vse**.


 **Opomba:** Če ste trenutno povezani z napravo in zbrišete seznanitev z njo, se seznanitev zbriše takoj, povezava pa ostane aktivna.

Določanje kratkih imen za seznanjene naprave

Napravi lahko določite kratko ime, ki jo loči od drugih naprav. To ime se shrani v pomnilnik igralne naprave in ga drugi uporabniki naprav Bluetooth ne morejo videti.

- Če želite napravi določiti kratko ime, jo poiščite in izberite **Možnosti** → **Določi kratko ime**. Napišite kratko ime in pritisnite **OK**.


 **Primer:** Prijateljevi napravi Bluetooth ali svojemu računalniku določite kratko ime, da ju lažje ločite.

 **Opomba:** Izberite ime, ki si ga boste z lahko zapomnili in prepoznali. Ko boste naslednjič iskali naprave ali bo druga naprava zahtevala povezavo, bo napravo označevalo izbrano ime.

Določanje, ali naj bo naprava potrjena ali nepotrjena

Ko se telefon seznani z napravo, jo lahko določite za potrjeno ali nepotrjeno:


Nepotrjeno (privzeto) – Vsako zahtevo po povezavi morate odobriti.

Potrjeno – Povezave med napravo in vašo igralno napravo se smejo vzpostavljati brez vaše vednosti. Posebna odobritev ni potrebna. To nastavev uporabite za lastne naprave, na primer vaš PC, ali za naprave, ki pripadajo nekemu, ki mu zaupate. Poleg potrjenih naprav v seznamu Seznanjene naprave se izpiše znak .

- V pogledu Seznanjene naprave poiščite želeno napravo in izberite **Možnosti** → *Nast. kot potrjena* / *Nastavi kot nepotr.*



Sprejem podatkov prek vmesnika Bluetooth

Ko prejmete podatke prek vmesnika Bluetooth, igralna naprava zapiska, na zaslonu pa se izpiše vprašanje, ali želite sprejeti sporočilo Bluetooth. Če ga sprejmete, se izpiše , prejeti predmet pa se shrani v mapo Prejeto v


meniju Sporočila. Sporočila Bluetooth so označena z . Za nadaljnje informacije glejte stran 76.


Prekinjanje povezave Bluetooth

Povezava Bluetooth se samodejno prekine po pošiljanju ali sprejemu podatkov.

Povezovanje igralne naprave z računalnikom

Za nadaljnje informacije o povezovanju z združljivim računalnikom prek vmesnika Bluetooth ter o nameščanju programskega paketa PC Suite for Nokia N-Gage glejte **PC Suite Installation Guide** na CD-ju v razdelku 'Software'. Za nadaljnje informacije o uporabi paketa PC Suite for Nokia N-Gage glejte **sprotno pomoč**.

 **Opomba:** PC Suite ne deluje z vmesnikom USB, uporabljajte ga le prek vmesnika Bluetooth.

 **Opomba:** Programska oprema Nokia Audio Manager ne deluje prek vmesnika Bluetooth, uporabljajte jo le s priključkom USB.

Uporaba CD-ja

CD bi se moral samodejno zagnati takoj, ko ga vstavite v CD-ROM pogon na PC-ju. Če se ni, storite tole:

- Kliknite gumb Windows **Start** in izberite Programi → Raziskovalec.

- 2 Na CD-ju poiščite datoteko z imenom **NokiaN-Gage.exe** in jo dvokliknite. Odpre se vmesnik CD-ja.
- 3 PC Suite for Nokia N-Gage game deck najdete v razdelku 'Software'. Dvokliknite 'PC Suite for Nokia N-Gage'. Namestitveni čarovnik vas bo vodil skozi proces namestitve.



Opomba: Programska oprema PC Suite ne deluje z vmesnikom USB, uporabljajte jo le prek vmesnika Bluetooth.

Uporaba igralne naprave kot modema za dostop do interneta ali za pošiljanje in sprejem faksov



Podrobna navodila za namestitev najdete v priročniku **Kratki priročnik za Nokia Modem Options** na CD-ju, ki je bil ob nakupu priložen igralni napravi.

Sinhronizacija na daljavo



Opomba: Aplikacijo Sinhronizacija morate naložiti s CD-ja.

Aplikacija Sinhronizacija vam omogoča, da svoj koledar in imenik sinhronizirate z različnimi koledarji in imeniki v združljivem računalniku ali v internetu. Sinhronizacija poteka prek podatkovnega klica GSM ali prek paketne povezave.

Aplikacija Sinhronizacija uporablja tehnologijo SyncML. Za več informacij o združljivosti s SyncML se obrnite na ponudnika storitev za koledar ali imenik, ki ga želite uporabljati.

Možnosti v glavnem pogledu

Sinhronizacija: *Sinhroniziraj*, *Nov profil za sinh.*, *Uredi profil za sinh.*, *Zbriši*, *Prikaži dnevnik*, *Pomoč* in *Izhod*.

Ustvarjanje novega profila za sinhronizacijo



Glosar: Profil za sinhronizacijo so nastavitve za oddaljeni strežnik. Če želite podatke sinhronizirati z več strežniki ali aplikacijami, lahko ustvarite več profilov.

- 1 Če profil še ni določen, telefon zahteva, da ga ustvarite. Izberite **Da**. Če želite poleg obstoječih ustvariti nov profil, izberite **Možnosti** → *Nov profil za sinh.* Izberite, ali želite uporabiti privzete nastavitve, ali pa prekopirati nastavitve iz drugega profila.
- 2 Določite naslednje:
Ime profila za sinh. – Vpišite opisno ime za profil.
Vista nosilca / Naslov gostitelja / Vrata / Preverjanje HTTP – Pravilne nastavitve dobite pri ponudniku storitev ali sistemskem administratorju.
Dostopna točka – Izberite dostopno točko, ki jo želite uporabiti za podatkovno povezavo. Za več informacij glejte 'Nastavitve povezave', stran 42.

Uporabniško ime – Vaše uporabniško ime za strežnik za sinhronizacijo. Uporabniško ime dobite od ponudnika storitev ali sistemskega administratorja.

Geslo – Vpišite svoje geslo. Geslo dobite od ponudnika storitev ali sistemskega administratorja.

Koledar – Izberite *Da*, če želite sinhronizirati koledar.

Oddaljeni koledar – Vpišite pravilno pot do koledarja v strežniku. To nastavitve morate določiti, če ste možnost *Koledar* nastavili na *Da*.



Imenik – Izberite *Da*, če želite sinhronizirati imenik.

Oddaljeni imenik – Vpišite pravilno pot do imenika na strežniku. To nastavitve morate določiti, če ste možnost *Imenik* nastavili na *Da*.

- 3 Nastavitve shranite s tipko **Končano**.

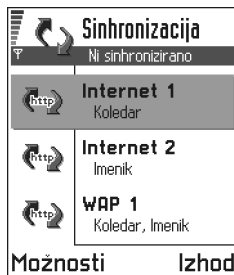
Sinhroniziranje podatkov

V glavnem pogledu

Sinhronizacija so prikazani različni profili. Prikazan je tudi protokol, ki ga uporablja profil:  http ali  WAP, in vrsta podatkov, ki bodo sinhronizirani: Koledar, Imenik ali oboje.

- 1 V glavnem pogledu poiščite profil in izberite **Možnosti** → *Sinhroniziraj*.

Stanje sinhronizacije se izpiše na spodnjem delu zaslona.



Če želite sinhronizacijo predčasno prekiniti, pritisnite **Prekliči**.

- 2 Ko se sinhronizacija konča, se izpiše ustrezno obvestilo.
- Po koncu sinhronizacije pritisnite **Dnevnik** ali izberite **Možnosti** → *Prikaži dnevnik*, da odprete dnevnik, ki hrani podatke o izvedbi sinhronizacije (*Končano* ali *Nedokončano*) in število vpisov v koledarju ali imeniku, ki so bili dodani, posodobljeni, zbrisani ali zavrženi (brez sinhronizacije) v telefonu in strežniku.

17. Iskanje napak

Pomnilnik skoraj poln

Ko se izpišejo naslednja obvestila, je polnilnik skoraj poln in morate zbrisati nekaj podatkov: *Ni dovolj pomnilnika za izvedbo postopka. Najprej zbr. nekaj podatkov.* ali *Pomnilnik skoraj poln. Zbršite nekaj podatkov.* Preglejte vrste podatkov in porabo pomnilnika za vsako vrsto podatkov. Pojdite v **Orodja** → **Nadzornik** in izberite **Možnosti** → *Podrobnosti pomn.*

Če želite **preprečiti pomanjkanje pomnilnika, redno brišite naslednje predmete:**

- sporočila iz map Prejeto, Osnutki in Poslano v meniju Sporočila,
- naloženo e-pošto v pomnilniku igralne naprave,
- shranjene strani brskalnika in
- podobe v aplikaciji Podobe.

Če želite zbrisati informacije za stike, beležke v koledarju, števe trajanja klicev, števe stroškov klicev, rezultate iger in druge podatke, pojdite v ustrezno aplikacijo.

Če brišete več predmetov hkrati in se izpiše eno od naslednjih obvestil: *Ni dovolj pomnilnika za izvedbo postopka. Najprej zbr. nekaj podatkov.* ali *Pomnilnik skoraj poln. Zbršite nekaj podatkov,* poskusite predmete zbrisati enega za drugim (začnite z najmanjšim).

Brisanje pomnilnika za koledar – Če želite odstraniti več predmetov hkrati, pojdite v mesečni pregled in izberite **Možnosti** → *Zbrši vpis* →

- *pred datumom* – Ta možnost zbrše vse beležke v koledarju pred določenim datumom. Vpišite datum, da se zbršejo vse starejše beležke.
- *Vsi vpisi* – Zbrše vse beležke v koledarju.

Brisanje podatkov v Dnevniku – Če želite trajno zbrisati celotno vsebino dnevnika, seznama zadnjih klicev in seznama povratnic, pojdite v Dnevnik in izberite **Možnosti** → *Zbrši dnevnik* ali pojdite v *Nastavitve* → *Trajanje dnevnika* → *Ni dnevnika*.

Različni načini shranjevanja podatkov:

- s programskim paketom PC Suite for Nokia N-Gage ustvarite varnostno kopijo vseh podatkov in jo prenesite na računalnik, glejte stran 119,
- podobe lahko pošljete na e-poštni naslov in jih shranite na računalnik, ali
- pošljite podatke prek vmesnika Bluetooth na drugo združljivo napravo.

Vprašanja in odgovori

Zaslon igralne naprave

- V: Zakaj se ob vsakem vklopu igralne naprave na zaslonu pojavijo manjkajoče, nepravilno obarvane ali svetle pike?
O: To je značilno za zaslon z aktivno matriko. Zaslon igralne naprave vsebuje veliko preklonpnih elementov, ki

nadzorujejo pike. Na zaslonu lahko zato obstaja majhno število manjkajočih, nepravilno obarvanih ali svetlih pik.

Bluetooth

- V: Zakaj ne morem končati povezave Bluetooth?
O: Če se naprava seznani z vašo igralno napravo in pustiti povezavo odprto, čeprav ne pošilja podatkov, jo lahko izključite le, če izključite vmesnik Bluetooth. Pojdite v Bluetooth in izberite nastavitvev *Bluetooth* → *Izključeno*.
- V: Zakaj ne najdem prijateljeve naprave Bluetooth?
O: Preverite, ali imata oba vključen vmesnik Bluetooth. Poskrbite, da med napravama ni razdalje, večje od 10 metrov, zidov in drugih ovir.
Poskrbite, da naprava ni skrita.

Večpredstavnostna sporočila

- V: Kaj naj storim, ko mi igralna naprava javi, da ne more sprejeti večpredstavnostnega sporočila, ker je pomnilnik poln?
O: Zahtevana količina pomnilnika se izpiše skupaj z obvestilom: *Ni dovolj pomnilnika za nalaganje sporočila. Najprej zbršite nekaj podatkov*. Preglejte vrste podatkov in porabo pomnilnika za vsako vrsto podatkov. Pojdite v **Orodja** → **Nadzornik** in izberite **Možnosti** → *Podrobnosti pomn..* Ko sprostite dovolj pomnilnika, center vnovič poskusi poslati večpredstavnostno sporočilo.
- V: Kaj naj storim, ko mi igralna naprava javi: *Večpredstavnostnega sporočila ne morem naložiti. Omrežna povezava že v uporabi?*
O: Končajte vse aktivne podatkovne povezave.
Večpredstavnostnih sporočil ne morete sprejemati, če je

aktivna druga podatkovna povezava, ki uporablja drugačen naslov prehoda.

- V: Kako naj končam podatkovno povezavo, če jo igralna naprava nenehno vzpostavlja? Na kratko se prikažeta obvestili: *Nalagam sporočilo* ali *Vnovič poskušam naložiti sporočilo*. Kaj se dogaja?
O: Igralna naprava skuša naložiti večpredstavnostno sporočilo iz centra za večpredstavnostna sporočila. Preverite, ali so nastavitve za večpredstavnostna sporočila pravilne in ali so v številkah ali naslovih napake. Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** | *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočila*.
Če želite igralni napravi preprečiti vzpostavljanje podatkovne povezave, so vam na voljo te možnosti. Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti** | *Nastavitve* → *Večpredstav. sporočila*.
- Izberite *Ob sprejemu sporočil* → *Preloži nalaganje*, če želite, da center za večpredstavnostna sporočila pošlje sporočilo pozneje, ko preverite nastavitve. Po tej spremembi mora igralna naprava še vedno poslati informacije omrežju. Če želite pozneje naložiti sporočilo, izberite *Takoj naloži*.
- Izberite *Ob sprejemu sporočil* → *Zavrni sporočilo*, če želite zavrniti vsa dohodna večpredstavnostna sporočila. Po tej spremembi igralna naprava pošlje spremembe centru za večpredstavnostna sporočila, ki potem zbrši vsa čakajoča sporočila.
- Izberite *Spr. večpredst. spor.* → *Izključeno*, če želite, da igralna naprava ignorira vsa večpredstavnostna sporočila. Po tej spremembi igralna naprava ne bo

vzpostavljala tistih povezav z omrežjem, ki se nanašajo na večpredstavnostna sporočila.

Podobe

- V: Ali je zapis slike, ki jo skušam odpreti, podprt?
O: Za več informacij o podprtih zapisih podob glejte stran [60](#).

Glasba

- V: Zakaj skladb ne morem prenesti na igralno napravo?
O: Poskrbite, da je na pomnilniški kartici dovolj prostora. Če je treba, zbršite nekaj skladb.

Igre

- V: Zakaj ne morem igrati izbrane igre?
O: Preverite, ali je vstavljena ustrezna pomnilniška kartica.

Sporočila

- V: Zakaj ne morem izbrati vizitke?
O: Če v imeniku ne morete izbrati vizitke, to pomeni da vizitka nima shranjene telefonske številke ali e-naslova. Vizitko dopolnite z manjkajočimi podatki v aplikaciji Imenik.

Koledar

- V: Zakaj niso izpisane številke tednov?
O: Če ste spremenili nastavitve za Koledar tako, da se teden začne na katerikoli drug dan kot ponedeljek, se številke tednov ne izpišejo.


Brskalnik

- V: *Ni določene veljavne dostopne točke. Določite jo v nastavitvah storitev.*
O: Vpišite pravilne nastavitve brskalnika. Obrnite se na ponudnika storitev. Glejte '[Priprava igralne naprave na storitve brskalnika](#)', stran [103](#).

Dnevnik

- V: Zakaj je dnevnik videti prazen?
O: Morda ste vključili filter, v dnevniku pa ni ustreznih dogodkov. Če želite prikazati vse dogodke, izberite **Možnosti** → *Filter* → *Vse komunikacije*.

Povezovanje s PC-jem



- V: Zakaj imam težave pri povezovanju igralne naprave in PC-ja?
O: Poskrbite, da je v računalniku nameščen programski paket PC Suite for Nokia N-Gage in da je zagnan. Glejte **Installation Guide for PC Suite** na CD-ju, v razdelku 'Software'. Za več napotkov o uporabi programskega paketa PC Suite for Nokia N-Gage glejte **online pomoč**.
-  **Opomba:** Programska oprema PC Suite ne deluje z vmesnikom USB, uporabljajte jo le prek vmesnika Bluetooth.

Kode za dostop



- V: Kaj je moje geslo za kode za zaklepanje, kode PIN ali kode PUK?
O: Privzeta koda za zaklepanje je **12345**. Če kodo pozabite ali izgubite, se obrnite na zastopnika. Če pozabite ali izgubite kodo PIN ali PUK ali če je niste prejeli, se obrnite na svojega ponudnika omrežnih storitev.

Informacije o geslih dobite pri ponudniku dostopne točke, na primer pri ponudniku internetnih storitev (ISP), ponudniku storitev ali operaterju omrežja.

Aplikacija se ne odziva

- V: Kako zaprem aplikacijo, ki se ne odziva?
O: Odprite okno za preklapljanje med aplikacijami z daljšim pritiskom na . Poiščite aplikacijo in jo zaprite s tipko .

Preveč odprtih aplikacij

- V: Zakaj je igra počasna?
O: Odprtih imate preveč aplikacij. Zaprite nepotrebne aplikacije z daljšim pritiskom na . Poiščite aplikacijo in jo zaprite s tipko .

Nokia Audio Manager

- V: Zakaj ne vidim ikone N-Gage?
O: Poskrbite, da je v računalniku nameščena programska oprema Nokia Audio Manager, preden s kablom USB nanj priključite igralno napravo.



Opomba: Programska oprema Nokia Audio Manager ne deluje prek vmesnika Bluetooth, uporabljajte jo le s priključkom USB.

18. Informacije o bateriji

Polnjenje in praznjenje

- Vašo igralno napravo napaja polnilna baterija.
 - Pomnite, da bo nova baterija dosegla svojo polno zmogljivost šele po dva- ali trikratnem popolnem polnjenju in praznjenju!
 - Baterijo je mogoče napolniti in sprazniti več stokrat, postopoma pa se vendarle izrabi. Ko opazite, da so časi delovanja (pogovorni čas in čas pripravljenosti) občutno krajši kot normalno, je treba nabaviti novo baterijo.
 - Uporabljajte samo baterije in polnilnike zanje, ki jih je odobril proizvajalec. Ko polnilnika ne uporabljate, ga izključite iz omrežja. Baterije ne pustite priklopljene na polnilnik dalj kot teden dni, saj lahko prenapolnjevanje baterije skrajša njeno življenjsko dobo. Če popolnoma napolnjene baterije ne uporabljate, se cez nekaj casa sprazni sama od sebe.
 - Ekstremne temperature vplivajo na sposobnost baterije za polnjenje.
 - Baterijo uporabljajte samo za namene, za katere je narejena.
- Nikoli ne uporabljajte poškodovanih polnilnikov ali baterij.
 - Baterije ne izpostavljajte kratkemu stiku. Ta lahko nastane, če s kakim kovinskim predmetom (kovancem, sponko, peresom) sklenete + in - pol baterije (kovinska trakova na hrbtni strani baterije), na primer, kadar prenašate rezervno baterijo v žepu ali torbici. Kratek stik lahko poškoduje baterijo ali predmet, ki ga je sprožil.
 - Če puščate baterijo na vročem ali hladnem, npr. v zaprtem avtomobilu poleti ali pozimi, se zmanjšata njena zmogljivost in življenjska doba. Baterijo vedno hranite pri temperaturah med 15° C in 25° C (59° F in 77° F). Če je v igralni napravi vroča ali hladna baterija, morda nekaj časa ne bo deloval, četudi je baterija polna. Delovanje baterij je posebej omejeno pri temperaturah pod lediščem.
 - Ne mečite izrabljenih baterij v ogenj!
 - Baterije zavržite v skladu s predpisi (recikliranje). Ne odvrzite jih v smetnjak za hišne odpadke.
 - Baterijo odstranite le pri izključeni igralni napravi.

19. Nega in vzdrževanje

Vaša naprava je vrhunski izdelek tako glede dizajna kot izdelave, zato je treba z njo ravnati skrbno. Upoštevanje naslednjih predlogov vam bo pomagalo izpolniti vse garancijske pogoje in omogočilo, da boste ta izdelek z užitkom uporabljali dolga leta.

- Naprava, njeni deli in dodatki naj ne bodo v dosegu majhnih otrok.
- Skrbite, da bo naprava vedno suha. Padavine, vlaga in vse tekočine lahko vsebujejo mineralne primesi, ki povzročajo korozijo elektronskih vezij.
- Ne uporabljajte ali hranite naprave v prašnem ali umazanem okolju. Pri tem se lahko poškodujejo njeni gibljivi deli.
- Ne hranite naprave na vročem. Visoke temperature lahko skrajšajo življenjsko dobo elektronskih naprav, poškodujejo baterije in deformirajo nekatere vrste plastik.
- Ne hranite naprave na hladnem. Ko se izdelek nato segreje (na običajno temperaturo), se v notranjosti naprave nabere vlaga, ki lahko poškoduje elektronska vezja.

- Ne poskušajte odpreti naprave. Nestrokovni posegi lahko napravo poškodujejo.
- Varujte napravo pred padci, udarci in tresljaji. Grobo ravnanje lahko poškoduje notranja elektronska vezja.
- Za čiščenje ne uporabljajte kemikalij, čistil ali močnih detergentov.
- Ne barvajte naprave. Barva lahko zlepi gibljive dele in prepreči pravilno delovanje.
- Uporabljajte le priloženo ali odobreno rezervno anteno. Z uporabo neodobrenih anten, modifikacij ali priključkov lahko poškodujete napravo in kršite predpise o radijskih napravah.

Vsi zgoraj napisani predlogi veljajo tako za napravo kakor tudi za baterije, polnilnike ali dodatke. Če naprava ne deluje dobro, jo odnesite v najbližji usposobljeni servis. Strokovnjaki servisa vam bodo pomagali in, če bo potrebno, poskrbeli za popravilo.

20. Pomembni varnostni napotki

Prometna varnost

Med upravljanjem vozila ne uporabljajte ročne naprave. Naprave ne polagajte na sopotnikov sedež, ker lahko pri morebitnem trku ali naglem zaviranju zdrsne in se poškoduje.

Pomnite, da je v prometu varnost vedno na prvem mestu!

Okolje delovanja

Upošteвайте vse posebne predpise, ki veljajo v določenih območjih, in vedno izklopite napravo, kjer je njena uporaba prepovedana ali kjer lahko povzroči interferenco ali nevarnost.

Uporabljajte jo samo v normalnem položaju delovanja.

Da zagotovite izpolnjevanje smernic za izpostavljenost RF-sevanju, uporabljajte le odobrene dodatke Nokia. Ko je naprava vključena in jo nosite s sabo, vedno uporabljajte torbico Nokia.

Deli naprave so magnetni, zato privlačijo magnetne materiale. Osebe s slušnim aparatom naj ne držijo naprave v bližini ušesa s slušnim aparatom. Napravo vedno pritrdite v držalo, saj lahko zvočnik privlači kovinske materiale. V bližino naprave ne polagajte kreditnih kartic in drugih magnetnih medijev, ker se lahko zbrisajo informacije, shranjene na njih.

Elektronske naprave

Večina moderne elektronske opreme je zaščitena pred radiofrekvenčnimi signali. Vendar pa, kaka elektronska oprema morda ni zaščitena pred radiofrekvenčnimi signali iz vaše brezžične naprave.

Srčni spodbujevalniki Proizvajalci srčnih spodbujevalnikov priporočajo uporabo brezžičnih naprav na razdalji vsaj 20 cm od spodbujevalnika, da bi se izognili morebitnim motnjam spodbujevalnika. Omenjena priporočila so rezultati neodvisne raziskave in so v skladu s priporočili Raziskave o brezžični tehnologiji. Osebe s spodbujevalniki:

- naj imajo napravo vedno najmanj 20 cm od spodbujevalnika, kadar je vključena,
- naj ne nosijo naprave v naprsnem žepu,
- naj jo držijo ob ušesu na nasprotni strani od spodbujevalnika, da bi kar najbolj zmanjšali možnost interference.
- Če imate kakršenkoli razlog za sum, da prihaja do interference, napravo takoj izklopite.

Slušni pripomočki Nekatere digitalne brezžične naprave lahko motijo delovanje nekaterih slušnih pripomočkov. V takem primeru se posvetujte z vašim operaterjem omrežja.

Druge medicinske naprave Delovanje katere koli radiooddajne opreme, tudi celične naprave, lahko moti delovanje neustrezno zaščitene medicinske naprave. Povprašajte zdravnika ali proizvajalca medicinske naprave, ali

je ustrezno zaščitena pred zunanji radiofrekvenčnimi vplivi in se posvetujte z njimi, če imate kaka druga vprašanja. Izklopite napravo v zdravstvenih ustanovah, kjer je objavljeno, da je njena uporaba prepovedana. V bolnišnicah ali zdravstvenih ustanovah morda uporabljajo medicinsko opremo, ki je občutljiva za zunanjo radiofrekvenčno energijo.

Vozila Radiofrekvenčni signali lahko motijo delovanje elektronskih sistemov v vašem vozilu, če niso ustrezno zaščiteni ali pa so nepravilno vgrajeni (npr. sistemi za elektronsko vbrizgavanje goriva, protiblokirni zavorni sistemi, elektronski sistemi za nadzor hitrosti, sistemi zračnih blazin). O tem se pozanimajte pri proizvajalcu ali zastopniku za vaše vozilo. Prav tako se posvetujte s proizvajalcem opreme o kakršnikoli opremi, ki je bila dodatno vgrajena v vaše vozilo.

Objekti, kjer je uporaba prepovedana Napravo izklopite, če ste v zgradbi ali na kraju, kjer je označeno, da je uporaba prepovedana.

Varnostne informacije o video igrarh

O napadih zaradi občutljivosti na svetlobo Zelo majhen delež populacije lahko ob izpostavljenosti nekaterim vizualnim podobam, na primer utripajočim lučem ali vzorcem, ki se pojavljajo v video igrarh, doživi napad. Tudi ljudje, ki še niso doživeli epileptičnega napada, lahko med gledanjem video iger doživijo epileptični napad zaradi občutljivosti na svetlobo. Ti napadi imajo lahko različne simptome, od nenavadnega občutka v glavi, spremenjenega vida, trzanja oči ali obraza, do trzanja ali tresenja rok in nog, izgube orientacije, zmedenosti ali trenutne izgube zavesti. Napadi lahko povzročijo tudi izgubo zavesti ali krče, ki lahko povzročijo poškodbe zaradi padca ali udarca v bližnje predmete.

Če zaznate katerega od teh simptomov, nemudoma prenehajte z igrar in se posvetujte z zdravnikom. Odrasli, ki najstnikom (ali otrokom) dovolijo igranje takšnih iger, naj jih opazujejo ali vprašajo o simptomih, saj je pri njih verjetnost napada večja kot pri odraslih. Nevarnost lahko zmanjšate z igranjem v dobro osvetljenem prostoru in z izogibanjem igranju, ko ste utrujeni ali zaspani. Če je v vaši družini že prišlo do napada ali če sorodnik trpi za epilepsijo, se pred igranjem posvetujte z zdravnikom.

Igrajte varno. Vsaj vsake pol ure si odpočijte. Če se začnete počutiti utrujene ali če v rokah ali dlaneh začutite neprijeten občutek ali bolečino, nemudoma prenehajte igrati. Če se to ponavlja, obiščite zdravnika. Uporaba vibracij lahko poškodbe dodatno poslabša. Vibracij ne vključujte, če imate bolezen kosti ali sklepov prstov, dlani, zapestij ali rok.

Nevarnost eksplozije

Izklopite napravo, kadar ste na območjih, kjer lahko nastane eksplozija, in upoštevajte vsa navodila in opozorilne znake. Iskre lahko na teh območjih povzročijo eksplozijo ali zanetijo požar ter povzročijo hude telesne poškodbe ali celo smrt.

Uporabnikom priporočamo, da napravo izklopijo pri natakanju goriva (bencinska črpalka). Uporabniki morajo upoštevati omejitve uporabe radiooddajne opreme v skladiščih goriva (deponije goriva in razpečevalne točke), kemijskih obratih ali v bližini krajev, kjer poteka razstreljevanje.

Kraji, kjer je nevarnost eksplozije, so pogosto, a ne vedno, jasno označeni. Sem spadajo: podpalubja čolnov, skladišča za shranjevanje in prečrpavanje kemikalij, vozila, ki uporabljajo za gorivo tekoči plin (npr. propan ali butan), kraji, kjer je v zraku veliko hlapov kemikalij ali drobnih delcev, kot so zrnca,

prah ali kovinski delci, in katerikoli drugi kraji, na katerih morate ponavadi ugasniti motor vozila.

Vozila

Samo strokovno osebje naj servisira napravo ali jo vgrajuje v vozilo. Nepravilna vgradnja ali servisiranje sta lahko nevarna ter lahko izničita garancijo za enoto.

Redno preverjajte, da je vsa brezžična oprema v vašem vozilu pravilno montirana in da pravilno deluje.

Ne hranite in ne prenašajte vnetljivih tekočin, plinov ali eksplozivnih snovi v isti kabini skupaj s napravo, njenimi deli ali dodatki.

Pomnite, da se v vozilih, opremljenih z zračnimi blazinami, le-te aktivirajo s precejšnjo močjo. Zato nikoli ne odlagajte in ne vgrajujte predmetov in mobilnih brezžičnih naprav v območje, kjer se zračna blazina nahaja ali aktivira. Če so v vozilu brezžične naprave nepravilno nameščene in se aktivira zračna blazina, lahko nastanejo resne telesne poškodbe.

Uporaba naprave v zraku je prepovedana. Preden se vkrcate v letalo, jo izključite. Uporaba brezžične naprave v letalu lahko nevarno zmoti delovanje letala, ogrozi delovanje brezžičnega telefonskega omrežja in je lahko nezakonita.

Zaradi kršenja teh navodil lahko kršitelj začasno ali trajno izgubi pravico do uporabe telefonskih storitev, proti njemu je lahko uveden kazenski postopek ali oboje.

Klici v sili



POMEMBNO: Ta naprava, tako kot drugi brezžični telefoni, deluje s pomočjo radijskih signalov ter omrežja brezžične in stacionarne telefonije kakor tudi programskih funkcij, ki jih nastavi sam uporabnik. Zaradi tega ne moremo jamčiti povezave v vseh razmerah. Zato se nikoli ne zanašajte samo na katerikoli brezžični telefon, kadar gre za nujne komunikacije (npr. pri klicih za nujno medicinsko pomoč).

Klici v sili morda niso mogoči v vseh omrežjih brezžične telefonije ali takrat, ko so v uporabi določene funkcije omrežja in/ali pri določenih nastavitvah naprave. To preverite pri lokalnih ponudnikih storitev.

Izvedba klica v sili:

- 1 Če naprava ni vključena, jo vključite. Preverite, ali je moč signala zadostna. Nekatera omrežja lahko zahtevajo, da je v napravo pravilno vstavljena veljavna kartica SIM.
- 2 Pritisnite tolikokrat, kot je potrebno (npr. za izhod iz klica, za izhod iz menija itd.), da se zaslon zbrise in se naprava pripravi na klice.
- 3 Vtipkajte številko za klic v sili, ki velja na območju, na katerem telefonirate (npr. 112 ali katera druga uradna številka za klic v sili). Številke za klic v sili se od območja do območja razlikujejo.
- 4 Pritisnite .

Če so vključene določene funkcije, jih je morda treba pred klicanjem v sili izključiti. Preberite ta navodila in vprašajte za nasvet vašega ponudnika storitev.

Pri klicu v sili ne pozabite čim natančneje navesti vseh potrebnih podatkov. Pomnite, da je lahko vaša brezžična naprava edino sredstvo komunikacije na mestu nesreče – ne prekinjajte klica, dokler vam tega ne odobrijo.



Opozorilo! V profilu Brez povezave ne morete klicati, tudi v sili ne, niti uporabljati drugih omrežnih funkcij.

Informacije o potrditvi (SAR)

TA MODEL TELEFONA USTREZA MEDNARODNIM ZAHTEVAM ZA IZPOSTAVLJENOST RADIJSKIM VALOVOM

Vaš mobilni telefon je radijski oddajnik in sprejemnik. Načrtovan in izdelan je tako, da ne presega emisijskih omejitev za izpostavljenost radiofrekvenčnemu sevanju, kot jih določajo mednarodne smernice (ICNIRP). Te omejitve so del izčrpnih smernic in določajo dovoljeno izpostavljenost radiofrekvenčni energiji za splošno populacijo. Smernice temeljijo na standardih, ki so jih razvile neodvisne znanstvene organizacije s periodičnim temeljitim preverjanjem znanstvenih študij. Standardi zagotavljajo precejšnjo varnostno rezervo, ki zagotavlja varnost vseh oseb, ne glede na starost in zdravstveno stanje.

Standard izpostavljenosti za brezžične mobilne telefone uporablja merilno enoto, znano kot Specific Absorption Rate – specifična hitrost absorpcije – SAR. Mednarodne smernice določajo omejitve SAR na 2,0 W/kg*. Preskušanje za SAR se

izvaja z uporabo standardnih položajev delovanja, pri čemer deluje oddajnik telefona z največjo močjo v vseh frekvenčnih pasovih. SAR se določi pri največji moči oddajnika, med delovanjem pa je lahko precej nižji. To je zato, ker je telefon narejen tako, da deluje pri različnih močeh in oddaja ravno dovolj moči za doseg omrežja. Na splošno velja, da se oddajna moč zmanjšuje skupaj z oddaljenostjo do antene bazne postaje.

Najvišja vrednost SAR za ta model telefona med testiranjem za uporabo pri ušesu je bila 0,37 W/kg. Za različne telefone in različne položaje lahko nastanejo razlike v vrednosti SAR, v vseh primerih pa ustrezajo mednarodnim zahtevam glede radiofrekvenčne izpostavljenosti.

Ta izdelek ustreza smernicam za izpostavljenost RF sevanju, kadar ga uporabljate v normalnem položaju ali kadar je od telesa oddaljen najmanj 1,5 cm. Če med uporabo telefon nosite s pomočjo torbice, pasu ali držala, naj ta ne vsebuje kovine, izdelek pa naj bo od telesa oddaljen najmanj 1,5 cm.

* SAR za mobilne telefone je omejena na 2,0 W/kg, povprečno po 10 g tkiva. Standard daje precejšnjo varnostno rezervo, ki zagotavlja dodatno zaščito javnosti in skrbi za morebitne razlike v meritvah. Vrednosti SAR se lahko razlikujejo glede na zahtevane merilne postopke v državi in glede na omrežno frekvenčno področje. Za informacije o SAR v drugih regijah obiščite stran <http://www.nokia.com> in preglejte informacije o izdelku.

Kazalo

A

- Animacije 59
- Animacije GIF 59
- Aplikacije 109
 - Nameščanje aplikacije Java 109
 - Nastavitve za aplikacije Java 110
 - Odpiranje aplikacije Java 110
 - Odstranjevanje aplikacije Java 110

B

- Beležke 100
- Besedilna sporočila 72
 - Pisanje in pošiljanje 72
- Bližnjice
 - v aplikaciji Podobe 59
 - v meniju Priljubljene 97
- Bluetooth 115
 - Geslo, glosarska razlaga 117
 - Ikone naprav 117
 - Kazalci stanja povezave 118
 - Kratka imena za seznanjene naprave 118
 - Naslov naprave 116
 - Nastavitve 116
 - Pošiljanje podatkov 116
 - Prekinjanje povezave 119
 - Preklic seznanjanja 118
 - Seznanjanje 117

- Sprejem podatkov 119
- Tovarniško nastavljeno geslo 117
- Zahteva po povezavi 117
- Zahteva po seznanjanju 117

Brez povezave 81

Brisanje

- Klici 24
- Seznam zadnjih klicev 22
- Števci stroškov klicev 23
- Vizitke 53
- Vpisi v koledarju 94

Brisanje pomnilnika

- Informacije v Dnevniku 122
- Vpisi v koledarju 122

Brskalnik

- Dostopne točke za brskalnik, glejte *Dostopne točke*
- Obvestila storitev 79
- Obvestilo storitve 89

Brskalnik XHTML 103

Budilka 100

Dremež 101

C

- CD 119
- Cena paketnega prenosa podatkov 43
- Center za kratka sporočila
 - Dodajanje novega 86

Č

Čas, nastavitve 47

D

- Datoteka SIS 112
- Datoteke JAD in JAR 112
- Datum, nastavitve 47
- DNS – Domain Name Service (storitev za imena domen), glosarska razlaga 45
- Dodajanje glasovnih oznak 54
- Dodatki
 - Nastavitve 51
- Dostopne točke 42
 - Nastavitve 44
 - Nastavitve, Dodatne 45
- Dostopne točke, glosarska razlaga 42
 - Ponudnik storitev, glosarska razlaga 42
- Dremež 101

E

- E-pošta 76
 - Brez povezave 81
 - Brisanje 83
 - Nabiralnik 80
 - Nalaganje iz nabiralnika 81
 - Nastavitve 88

Odpiranje 82
 Online 81
 Priloge 82
 Shranjevanje prilog 83
G
 Geslo
 Pomnilniška kartica 27
 Glasba 30
 snemanje 32
 Glasbene datoteke
 Glejte *Večpredstavnostne datoteke*
 Glasovne oznake 54
 Brisanje 55
 Dodajanje 54
 Glosarska razlaga 52
 Klicanje 55
 Poslušanje 55
 Spreminjanje 55
 Glasovno klicanje 54
 GPRS
 Glejte *Paketni prenos podatkov*
H
 Hiter prenos podatkov, glosarska
 razlaga 42
 Hitro klicanje 56
 Klicanje 18
 HSCSD
 Glejte *Hiter prenos podatkov*

I
 Igre 28
 Igre za več igralcev 29
 Imenik
 Uvažanje podatkov 57, 96
 Info storitev 84
 Informacija o celici 51
 Informacije o bateriji 126
 Internetne točke (IAP)
 Glejte *Dostopne točke*
 ISDN, glosarska razlaga 45
 Iskalno polje 13
 Iskanje napak 122
 Iskanje radijske postaje 33
 Izrezovanje
 Besedilo 71
 Izvajanje v ozadju 61
J
 Java
 Glejte *Aplikacije*
 Jezik
 za pisanje 39
K
 Kalkulator 98
 Kartica SIM
 Imena in številke 25
 Kopiranje imen in števil 52
 Pregledovanje sporočil na kartici
 SIM 25
 Sporočila 84

Klicane številke 22
 Klicanje 17
 Z glasovno oznako 55
 Klici
 Brisanje vsebine 24
 Enote 23
 Filtriranje 24
 Hitro klicanje 18
 Konferenčni klici 18
 Mednarodni 17
 Možnosti med klicem 20
 Nastavitve 24, 41
 Nastavitve za preusmeritve
 klicev 20
 Neodgovorjeni 21
 Oddani 22
 Omejitev stroškov klicev 23
 Prejeti 21
 Preusmeritve 19
 Prevezovanje 20
 Sprejem 19
 Trajanje 22
 Uporaba imenika 17
 Zadnji klici 21
 Zavrnitev 19
 Klici v sili 130
 Koda PIN 47
 Deblokiranje 47
 Koda za zaklepanje 47
 Kode za dostop 47

Koledar 93

- Hkratno brisanje več vpisov 122
- Nastavitve 96
- Opozorila 96
- Pogledi 94
- Polja v vpisih v koledarju 94
- Pošiljanje vpisov 96
- Prekinjanje opozarjanja 96
- Simboli 95
- Sinhronizacija 121
- Konferenčni klici 18
- Kopiranje
 - Besedilo 71
 - Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom igralne naprave 52

L

- Lepljenje
 - Besedilo 71

M

- Mapa 107
- Mape, ustvarjanje, urejanje predmetov v mape 13
- Meni 11
 - Menijska tipka 11
 - Urejanje menija 11
- Modem
 - Uporaba igralne naprave kot modema 120
- Moje mape 80

N

- Nabiralnik 80
 - Prekinjanje povezave 82
- Nadzor glasnosti 14
 - Med klicem 17
- Nalaganje 107
- Nameščanje programske opreme 112
- Naslov IP, glosarska razlaga 45
- Nastavitve
 - Aplikacije (Java™) 110
 - Bluetooth 116
 - Datum in čas 47
 - Dodatki 51
 - E-pošta 88
 - Info storitev 89
 - Klici 24
 - Koda PIN 47
 - Koda za zaklepanje 47
 - Kode za dostop 47
 - Koledar 96
 - Kratka sporočila 85
 - Nastavitve naprave 39
 - Obvestila storitev 89
 - Omejeno klicanje 48
 - Potrditve 49
 - Povezava 42
 - Preusmeritve 20
 - RealOne Player 65
 - Splošno 39
 - Sporočila 85

Sporočilo, mapa Poslano 89

- Ura 100
- Zapore klicanja 50
- Zaslona 40
- Zaščita 47
- Zvoki 91, 92

- Nastavitve za povezavo 42
- Nastavitve zaslona 40
- Neodgovorjeni klici 21
- Nokia Audio Manager 34

O

- Obvestila v celici 84
- Odstranjevanje programske opreme 113
- Ohranjevalnik zaslona
 - Nastavitve 40
- Omejeno klicanje 48
- Omejitev stroškov klicev 23
 - Nastavljena s strani operaterja 23
 - Ponastavljanje števca 23
- Online 81
- Oprava 98
- Organiziranje
 - Meni 11
- Orodja
 - Glejte poglavje *Nadzornik – nameščanje aplikacij in programske opreme*
- Ozadje
 - Glejte *Nastavitve, Splošno*

P

Paketni podatki 43

Cena 43

Glosarska razlaga 43

Merilnik trajanja povezave 24

Nastavitve 46

Podatkovni števec 24

Pametna sporočila

Pošiljanje 72

Sprejem 78

PC

Povezovanje 119

Pisanje 69

Pisanje s slovarjem 69

Pisanje s slovarjem, izklop 71

Tradicionalni način pisanja 69

Pisanje besedila 69

Pisanje s slovarjem 69

Izklop 71

Nasveti 70

Podatkovne povezave

Znaki 10

Podobe 58

Bližnjice na tipkovnici med
pregledovanjem podob 59

Cel zaslon 59

Dodajanje vizitki 53

Mapa Slikovna sporočila 60

Organiziranje 60

Povečevanje 59

Premikanje povečave 59

Prikaz podrobnosti o podobi 60

Vrtenje 59

Zapisi 60

Pomnilnik skoraj poln

Iskanje napak 122

Pregledovanje porabe

pomnilnika 27, 114

Pomnilniška kartica 25

Formatiranje 26

Geslo 27

Odklepanje 27

Poraba 27

Povračanje 27

Varnostno kopiranje 27

Video posnetki 25

Poslušanje glasbe 31

Poslušanje govornih sporočil 17

Poslušanje radia 32

Posnetek zaslona 61

Pošiljanje

Podatki prek Bluetooth 116

Večpredstavnostne datoteke 65

Video posnetki 65

Vizitke 56

Vpisi v koledarju 96

Potrditve 49

Nastavitve zaupanja 50

Povečevanje 59

Povezave z računalnikom 119

Povratnice 68

Predloge za besedilo 80

Predplačane kartice SIM 23

Predvajalnik glasbe 30

Predvajalnik, Glasba 30

Predvajanje video posnetkov 64

Pregledovanje

Animacije GIF 59

Podobe 58

Prejeti klici 21

Prekinjanje

Budilka 101

Opozorila za vpise v koledarju 96

Prekinjanje povezave

Bluetooth 119

Preklapljanje med aplikacijami 12

Prenašanje glasbenih datotek

Glejte *Nokia Audio Manager*

Pretakanje

Glosarska razlaga 64

Pretvornik 99

Dodajanje tečajev 100

Preimenovanje valut 100

Preračunavanje valut 99

Pretvarjanje enot 99

Pretvornik enot 99

Preusmerjanje klicev 19

Prevezovanje klicev 20

Priljubljene 97

Dodajanje bližnjic 97

Priloge

- Nalaganje 82
- Pregledovanje 82
- Pripravljenost 9
 - Nastavitve 40
 - Znaki 10

Profil Brez povezave 91

Profili 90

- Nastavitve 91, 92
- Preimenovanje 91

Programska oprema

- Nameščanje 112
- Odstranjevanje 113
- Prenašanje datotek .SIS v igralno napravo 113

Prostoročno

- Glejte *Zvočnik*.

R

Radio 32

RealOne Player 63

- Nadzor glasnosti 65
- Pretakanje 64
- Vodnik po medijih 63
- Zapisi datotek 63

S

Samodejni sprejem klica 51

Seznam zadnjih klicev 21

- Brisanje seznamov zadnjih klicev 22
- Enote 23

Klicane številke 22

- Neodgovorjeni klici 21
- Omejitev stroškov klicev 23
- Prejeti klici 21
- Stroški klicev 22
- Trajanje klicev 22

Seznananje, glosarska razlaga 117

Simboli za

- Vpisi v koledarju 95

Sinhronizacija 120

- Glejte *Sinhronizacija na daljavo*.

Skladatelj 101

- Nastavljanje glasnosti 101
- Nastavljanje tempa 101
- Poslušanje melodij 101
- Spreminjanje stila melodije 101

Skupine 57

- Dodajanje tipov zvonjenja 56
- Dodajanje več članov hkrati 57
- Odstranjevanje članov 57

Skupni pomnilnik 16

Sličice

- V vizitki 53

Slike

- Pregledovanje 58

Slušalke 14, 15

Snemalnik 102

Snemalnik, snemanje zvoka 102

Snemanje radia 34

Snemanje z zunanje opreme 32

Sporočila

Besedilna sporočila 72

Glavni pogled 67

Moje mape 80

Nastavitve 85

Nastavitve za mapo Poslano 89

Pisanje besedila 69

Pisanje e-poštnih sporočil 76

Povratnice 68

Prejeto 76

Shranjevanje slik iz slikovnih sporočil 60

Slikovna sporočila 73

Sporočila na kartici SIM 84

V pošiljanju 84

Večpredstavna sporočila 73

Sprejem

- Melodije za zvonjenje, logotipi operaterja in nastavitve, glejte Pametna sporočila*

Podatki prek Bluetooth 119

Sprejem klica 19

Samodejno 51

Spreminjanje nastavitve 61

Stanje pripravljenosti

- Glejte *Stanje pripravljenosti*

Storitve

Povezovanje 104

Prebiranje 105

Prekinjanje povezave 108

Stroški
 Paketni podatki 43
 SyncML
 Glejte *Sinhronizacija*.
T
 Telefonski predal 17
 Preusmerjanje klicev na telefonski
 predal 20
 Spreminjanje številke 18
 Toni 90
 Toni DTMF, glosarska razlaga 20
 Tradicionalni način pisanja 69
U
 Ukazi USSD 85
 Ukazi za omrežne storitve 85
 Uporaba menija Radio 33
 Ura 100
 Nastavitve 100
 Opozorila 100
 Urejanje
 Besedilo 69
 Vizitke 52
 Vpisi v koledarju 93
 Ustvarjanje
 Vizitke 52
 Uvažanje podatkov
 Imenik 57, 96
V
 V pošiljanju 84

Varnostne informacije
 Elektronske naprave 128
 Klici v sili 130
 Nega in vzdrževanje 127
 Nevarnost eksplozije 129
 Okolje delovanja 128
 Prometna varnost 128
 Video igre 129
 Vozila 130
 Večpredstavnostna sporočila 73
 Predvajanje zvokov 78
 Pregledovanje 78
 Ustvarjanje 74
 Večpredstavnostne datoteke
 Glosarska razlaga 63
 Predvajanje 64
 Zapisi datotek 63
 Vgrajena pomoč 12
 Video posnetki
 Glejte *Večpredstavnostne datoteke*
 Video predvajalnik
 Glejte *RealOne Player*
 Vizitka, glosarska razlaga 57
 Pošiljanje 56
 Vizitke
 Brisanje glasovnih oznak 55
 Dodajanje glasovnih oznak 54
 Določanje privzetih števil in
 naslovov 54

Določanje številke za hitro
 klicanje 56
 Določanje tipov zvonjenja 56
 Glasovne oznake 54
 Glejte *Imenik*
 Odstranjevanje tipov zvonjenja 56
 Poslušanje glasovnih oznak 55
 Shranjevanje tonov DTMF 20
 Sinhronizacija 121
 Spreminjanje glasovnih oznak 55
 Vstavljanje slik 53
 Vklop zvočnika
W
 WAP
 Ikone 105
 Izpraznitev pomnilnika
 brskalnika 108
Z
 Začasni pomnilnik, glosarska
 razlaga 108
 Praznjenje 108
 Začenjanje igre 28
 Začenjanje igre za dva igralca 28
 Začenjanje igre za več igralcev 28
 Zadnji klici
 Glejte *Dnevnik*
 Zapis vCard 57
 Zapisi datotek
 .AAC 37
 Datoteka SIS 112

JAD in JAR 112
M3U 37
MP3 37
RealOne Player 63
Zapore klicanja 50
Zaščita
 Kode za dostop 47
 Nastavitve 47
 Potrditve 49
Zavrnitev klicev 19
Zaznamek, glosarska razlaga 104
Znaki 10
 Podatkovne povezave 10
Znaki za povezavo
 Bluetooth 118
 Podatkovne povezave 10
Zvočne datoteke
 Glejte *Večpredstavnostne datoteke*
Zvočni posnetki
 Glejte *Večpredstavnostne datoteke*
Zvočnik 14
 Izklop 14
 Vkllop 14, 15
Zvoki 90
 Odstranjevanje osebnega tipa
 zvonjenja 56
Zvonjenje 90
 Dodajanje osebnega tipa
 zvonjenja 56
 Izklop 19

Nastavitve 91, 92
Sprejem v pametnih sporočilih 78
X
XHTML, glosarska razlaga 103